TILT

MICROLOISIRS

INITIATION
Votre micro prof de musique !

Allegretto grazioso.

T. TESSEYRE

LES MICROS DE DEMAIN : révélations en direct des USA

- **Participez aux seconds Championnats d'Europe des jeux micro et vidéo**
- **Shoot'em up : les secrets pour gagner !**
- **Nouveaux jeux du créateur de Populous !**
- **3615 Tilt : votre Amiga vous attend...**



N°76 MARS 1990. 25 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968

FORCE RESTE

LE PLUS RAPIDE, LE PLUS PASSIONNANT JEU DE SIMULATION DE COURSE EN 3D JAMAIS REALISE!

Vous et votre équipier prenez place dans une Porsche Turbo pour poursuivre de dangereux criminels au volant de différentes voitures de sport gonflées à bloc.

TAITO



TURBO!

Vous êtes pressés? Eh bien, utillisez un de vos puissants turbos...vous voilà lances!

FAITES FEU DANS LES RUES DE LA VILLE

Sur les chemins les plus durs et à travers les tunnels embouteillés – Seulement si vous tenez la route! Les criminels peuvent toujours courir, mais ils ne peuvent pas se cacher.

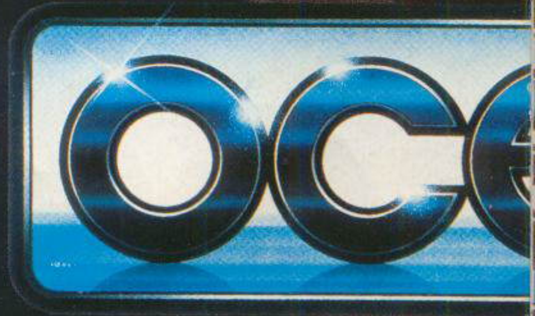
ELU JEU D'ARCADE DE L'ANNEE MAINTENANT POUR VOTRE MICRO

...GRACE À VOTRE









ATARI ST · AMIGA

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATE

A LA LOI!...

ENGAGEZ LE COMBAT CONTRE LE "MILIEU"

Retrouvez Elliot Ness et sa section d'élite au cours de 6 séquences d'action intense et périlleuse. Des séquences de tir dans les ruelles, un

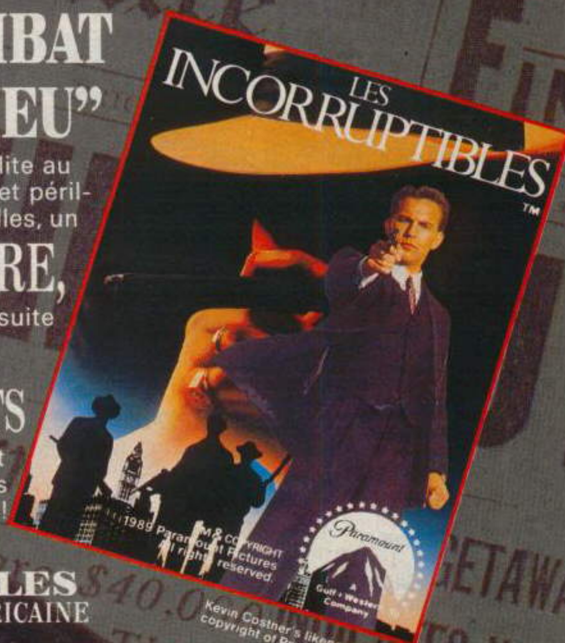
RAID À LA FRONTIÈRE,

la confrontation à la gare et la poursuite dans les entrepôts et enfin le dénouement dans un

DUEL SUR LES TOITS

Revivez l'existence chargée et dangereuse d'Elliot Ness dans son combat contre Al Capone!

LES INCORRUPTIBLES
VIVEZ LA LEGENDE AMERICAINE



Kevin Costner's likeness is the copyright of Paramount Pictures.

APRES LE NO. 1 DE L'ANNEE DERNIERE – OPERATION WOLF...

VOICI MAINTENANT, AVEC DEUX FOIS PLUS D'ACTION, DEUX FOIS PLUS DE 'FUN' ET DEUX FOIS PLUS DE CHALLENGES.

AVEC DE L'ACTION HYPER-RAPIDE
pour un comme pour deux joueurs.

THUNDERBOLT non seulement reproduit le scrolling horizontal de Wolf mais ajoute au scenario de l'action en 3D! Vous devrez tester vos nerfs face a des jets, des hêlicos, des tanks et bien d'autres adversaires impitoyables!

UTILISEZ VOS LASERS,
et votre gilet pare-balles, mais faites particulièrement attention aux missiles air-sol!!



COURAGE

TAITO









AMSTRAD · COMMODORE

...UNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (16-1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Rédaction
Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal,
Yasmine Chabert,
Isabelle Moatti

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Catherine Rossigneux

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix.

MINITEL 3615 TILT

Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger





La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

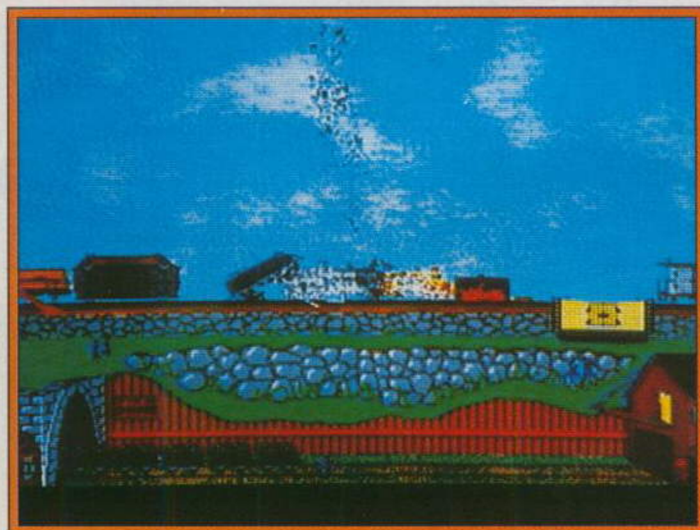
Couverture : Jérôme Tesseyre avec Lucie Vidéographie.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Dépôt légal : 1er trimestre 1990
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

Nº76

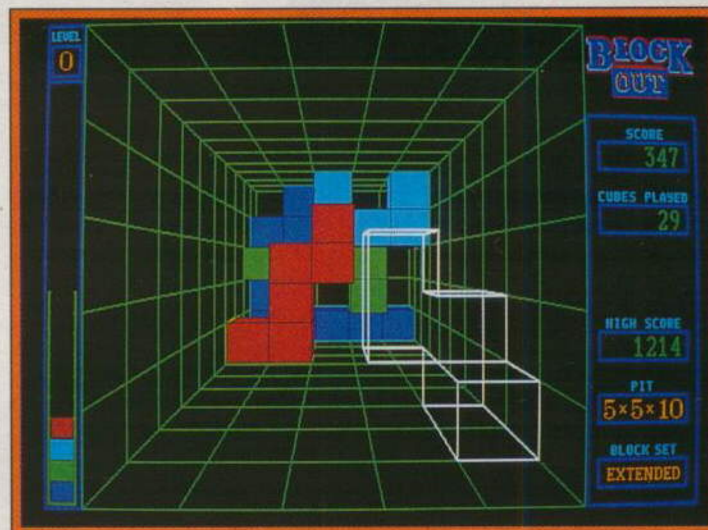
Ce numéro comporte un encart non folioté entre les pages 34 et 37.



Golden Age of Railroad, un « futur bébé » de Microprose.



Trois joueurs pour une course de formule 1 : Triple Battle F1.



Block Out, c'est Tétris en 3D. Une drogue dure !

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

LA SIMULATION EXTRÊME

HARRICA

RAID INTERNATIONAL MO

AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVENTURE EXTREME... HARRICANA ! !

DISPONIBLE SUR :
AMIGA - AMSTRAD CPC
ATARI ST - IBM PC & Comp.
DE 149 Frs A 249 Frs
SELON ORDINATEUR









PHOTOS ATAR







SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1 LES ETAPES DU RAID :
- MINUIT SPORT : Les 22/01 • 29/01 • 5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
- FORMULE SPORT : Les 27/01 • 3/02 • 10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
- AUTO MOTO : Les 28/01 • 4/02 • 11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03
- USHUIA : Les 24/02 et 3/03
ET QUOTIDIENNEMENT DU 23/02 AU 10/03 :
- Dans le Journal de 13 h 00
- Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)



81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18





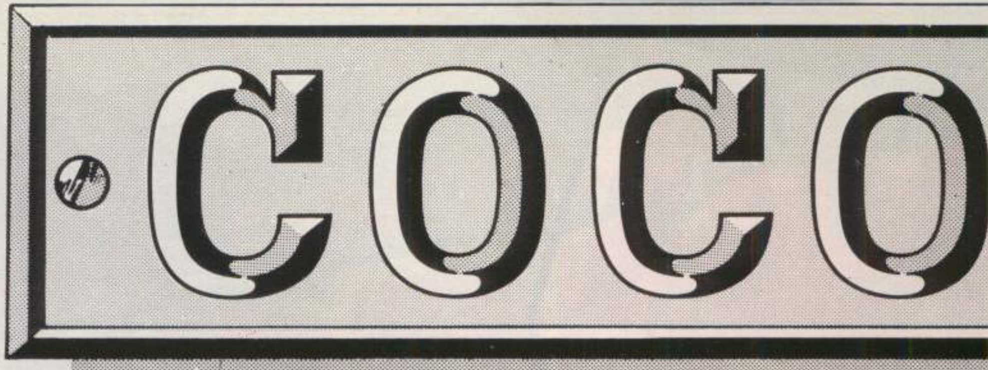
36 15 LORI
L'INFO EN AVANT-PREMIERE
suivez en direct
toutes les étapes du Raid

CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F

NA
OTONEIGE







IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS ✆ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
EPYX 21	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES BARBARES	149/199
6 SUPER CARS	139/189
LES HITS DE NOEL	95/145
COIN OP HITS	145/179
THRILL TIME GOLD 1	145/179
THRILL TIME GOLD 2	145/179
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/179
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
100 % A D'OR	145/195
LES VAINQUEURS	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
EPYX ACTION	125/199
THE STORY SO FAR VOL.2	135/155
THE STORY SO FAR VOL.4	135/155
LES JUSTICIERS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
WEST PHASER + PISTOLET	345/345
ALPHAKHOR	/195
ACTION FIGHTER	109/159
ARTICFOX	65/95
A.P.B.	95/145
ACTION SERVICE	135/175
AIRBONE RANGER	185/225
BEACH VOLLEY	95/145
BEVERLY HILL COPS	120/160
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARD'S TALES	65/95
CHASE HQ	95/145
CABAL	99/149
CARRIER COMMAND	139/189
CHUCK YEAGER	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	/189
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	89/139
FIGHTING SOCCER	99/149
FORGOTTEN WORLDS	99/149
GREAT COURT	145/195
GAZZA SUPER SOCCER	139/179
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GALAXY FORCE	99/149
GHOSTBUSTERS 2	99/149
GUNSHIP	180/239
HARD DRIVIN'	99/149
HEROES OF THE LANCE	120/239
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
JACK NICKLAUS GOLF	129/189
KNIGHT FORCE	135/175
KICK OFF	139/179
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MOONWALKER	99/149
MEURTRE A VENISE	/195
NINJA WARRIOR	99/149
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLD	99/149
PASSING SHOT	99/149
PHM PEGASUS	65/95
RICK DANGEROUS	95/145
SUPER WONDERBOY	95/145
STRIDER	95/145
SUFFLEPUCK CAFE	/195
SHINOBI	95/145
SILKWORM	95/145
SKWEEK	145/195
SOCCER MICROPROSE	109/165
TEST DRIVE 2	119/189
TURBO OUT RUN	99/149
THE INTOUCHABLES	99/149
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
THE TRAIN	65/95
VIGILANTE	95/145
WILD STREETS	/175
XYBOTS	99/149
3D POOL	99/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
100 % DYNAMITE	145/190
COIN OP HITS	125/159
THRILL TIME GOLD 1	145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189
THE STORY SO FAR VOL.2	160/195
THE STORY SO FAR VOL.4	160/195
STARWARS TRILOGY	160/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
AFTER THE WARS	140/180
ACTION FIGHTER	120/169
ALTERED BEAST	140/195
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	65/95
BOMBER	140/225
BLUE ANGELS	/195
BATTLECHESS	/145
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHASE H.Q	99/149
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CURSE OF THE AZURE BOND	/269
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/145
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189
DRAGON'S WARS	/225
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON NINJA	95/145
FIGHTING SOCCER	145/185
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GHOSTBUSTER 2	109/160
GALDRAGONS DOMAIN	110/159
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HARD DRIVIN'	110/159
HEROES OF THE LANCE	120/169
HOSTAGES	145/195
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
KICK OFF	140/195
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MINI PUT	65/95
NINJA WARRIOR	110/160
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
OIL IMPERIUM	/195
OPERATION WOLF	95/135
POWER DRIFT	129/159
P.H.M. PEGASUS	65/95
PASSING SHOT	120/169
POOL OF RADIANCE	/269
RICK DANGEROUS	99/149
RACK EM	95/145
SPACE ROGUE	/245
STRIDER	95/145
STUNTCAR RACER	195/245
SHOOT EM UP CONST. KIT	195/245
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	95/145
SOCCER (MICROPROSE)	165/225
TURBO OUT RUN	110/160
TOOBIN	110/160
TUSKER	129/169
THE UNTOUCHABLE	95/145
TEST DRIVE 2	/199
T.K.O.	95/145
TEST DRIVE	89/149
ULTIMA TRILOGY	/295
ULTIMA 5	/325
WILD STREETS	120/160
WORLD TOUR GOLF	65/95
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
WINNERS	180
100 % DYNAMITE	169
EPYX ACTION	160
COIN OP HITS	160
THE STORY SO FAR VOL. 4	160
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
LES BEST D'US GOLD	149
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
ALTERED BEAST	160
AIRBONE RANGER	120
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DETENTE	99
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	99
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RUNNING MAN	120
ROBOCOP	95
STRIDER	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD -	95
TURBO OUT RUN	120
VIGILANTE	95

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
PRO GOLF	85/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
ZYBEX	95/
BALLBLAZER	160 K
BLUE MAX	140 K
CRIME BUSTER	160 K
CHOPLIFTER	160 K
DARK CHAMBERS	180 K
DONKEY KONG	120 K
DONKEY KONG JUNIOR	120 K
DESERT FALCON	180 K
ESTERN FRONT	120 K
EAGLE NEST	160 K
FOOD FIGHT	140 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GALAXIAN	140 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
JUNGLE HUNT	120 K
MOON PATROL	120 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
PAC MAN	140 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
TENNIS	140 K
THUNDERFOX	190 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
WEST PHASER	345
ARMADA	345
AUSTERLITZ	290
A-10 TANK KILLER	345
AMERICAN CIVIL WAR 3	295
ASTERIX	225
APOLLO 18	95
BOMBER	395
BLOOD MONEY	249
BARBARIAN 2	289
BLUE ANGELS	295
BORODINO	295
BATTLE OF BRITAIN	295
BUKODAN	245
BATTLE CHESS	245
COLONEL BEQUEST	445
CARRIER COMMAND	345
CURSE OF THE AZURE BOND	345
CHUCK YEAGER 2.0	295
CHESSMASTER 2000	290
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S OF FLAME	295
DAME GRAND MAITRE	295
DARK CENTURY	269
DON'T GO ALONE	269
DRAKKEN	260
EXPLORA 2	295
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	279
FEARY TALES ADVENTURE	395
FERRARI FORMULA 1	225
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
GREAT COURT	269
GHOSTBUSTERS 2	329
GOLD OF AMERICAS	269
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
HARD DRIVIN	245
HELLRAIDER	225
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	269
KNIGHT FORCE	265
LEISURE SUIT LARRY 3	365
MECH WARRIOR	289
MANIAC MANSION	289
M1 TANK PLATOON	389
MICRO SCRABBLE	265
MICROPROSE SOCCER	245
NORTH & SOUTH	269
OLIVER ET COMPAGNIE	245
OIL IMPERIUM	245
PICTIONARY	290
POPULOUS	245
SCENERY POPULOUS	89
PC GLOBE	485
PIRATES	295
ROMMEL	295
RICK DANGEROUS	255
RACK EM	145
SHERMAN M4	245
SPACE ROGUE	345
STARTREK 5	445
STARGLIDER 2	345
SIM CITY	245
SPACE QUEST 3	245
SERVE & VOLLEY	145
TEST DRIVE 2	245
U.F.O.	345
ULTIMA TRILOGY	390
ULTIMA 5	295
VETTE	295
WALL STREET	295
WATERLOO	245
XENON 2	249
ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS)	245

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
LES JUSTICIERS	245
LES GENS D'OR	245
LES VAINQUEURS	295
AMERICANS DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL.1	195
STORY SO FAR VOL.3	195
WEST PHASER	345
AFTER THE WARS	245
ASTATE	245
ARMADA	295
AUSTERLITZ	295
ALTERED BEAST	195
BAD COMPAGNY	245
B.A.T	389
BOMBER	289
BEVERLY HILLS COP	269
BORODINO	345
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	195
CABAL	199
CHESS PLAYER 2150	289
CHAOS STRIKE BACK	269
CHASE H.Q	195
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
DOUBLE DRAGON 2	195
DARK CENTURY	265
DRAGON'S OF FLAME	285
DRAKKEN	260
DRAGON NINJA	195
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	275
F29	199
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II. NF	345
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOST	195
GREAT COURT	245
HOT ROD	245
HARD DRIVIN'	195
HILLSFAR	245
IRON LORD	285
INDY (ARCADE)	195
INDY (ADVENTURE)	245
KNIGHT FORCE	225
KICK OFF	245
KICK OFF EXTRA TIME	149
LOST PATROL	195
LES INCORRUPTIBLES	199
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
MAUPITI ISLAND	289
MANIAC MANSION	269
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA WARRIOR	199
NEVERMIND	195
NORTH & SOUTH	245
OLIVER ET CIE	245
OPERATION THUNDERBOLD	195
OIL IMPERIUM	195
P47	245
PICTIONARY	285
PIRATES	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RICK DANGEROUS	245
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER 2	199
SHERMAN M4	245
SUPER WONDERBOY	195
STRIDER	195
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SHINOBI	195
TENNIS TABLE SIMULATOR	245
TEMPEST	195
TWINWORLD	245
TENNIS CUP	245
TURBO OUT RUN	195
TV SPORTS	245
ULTIMA 5	289
WILD STREETS	245
WATERLOO	289
XENON 2	245

TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

NUT

PROMOTION

QUICKJOY 2 TURBO 89 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

MAGNUN 4	295
LES BEST D'US GOLD	345
LES VAINQUEURS	295
LES GEN' D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
AFTER THE WARS	245
ARMADA	345
AUSTERLITZ	290
ALTERED BEAST	245
BAD COMPAGNY	245
BOMBER	295
BATTLE SQUADRON	285
BORODINO	295
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	239
CABAL	245
CHESSPLAYER 2150	289
CHAMBERS OF SHAOLIN	260
CHASE H.Q	245
DRAGON OF FLAME	269
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKHEN	260
DRAGON NINJA	245
DONGEON MASTER	295
FULL METAL PLANET	260
FIGHTING SOCCER	245
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GOLD OF AMERICAS	289
GHOSTBUSTERS 2	239
GALAXY FORCE	195
GHOULS & GHOSTS	245
GREAT COURT	245
HOT ROD	245
HILLSFAR	245
HARD DRIVIN'	195
IRON LORD	289
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	249
KNIGHT FORCE	245
KICK OFF	265
KICK OFF EXTRA TIME	149
LE FETICHE MAYA	245
MANIAC MANSION	285
MICRO SCRABBLE DE LUXE	295
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA WARRIOR	195
NORTH AND SOUTH	259
OPERATION THUNDERBOLD	245
RICK DANGEROUS	245
SPACE HARRIER 2	195
STAR FLIGHT	245
SPACE ACE	395
SUPER WONDERBOY	245
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	245
SHINOBI	245
SHADOW OF THE BEAST	349
SIM CITY	245
TWINWORLD	245
TURBO OUT RUN	245
TEST DRIVE 2	285
TV SPORTS	345
WILD STREETS	265
WATERLOO	289

APPLE 2

ARCADE MEGA HIT	350
ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	295
BARD'S TALE 2	295
BARD'S TALE 3	295
CURSE OF THE AZURE BONDS	350
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	295
CONFLICT IN VIETNAM	295
CRUSADE IN EUROPE	295
DRAGON WARS	350
DECISION IN THE DESERT	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	190
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	345
PIRATES	295
RISK	345
ROGER RABBIT	295
SHOGUN	390
SILENT SERVICE	295
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	249
SILPHEED	295
SILENT SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULMATOR	340
TEST DRIVE 2	395
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

+ HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	249
PISTOLET PHASER + 3 JEUX	349
AMERICAN PRO FOOTBALL	295
AMERICAN BASEBALL	295
ALTERED BEAST	295
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ALEX KIDD 3	255
ACTION FIGHTER	255
BOMBER RAID	295
BLACK BELT	255
CLOUD MASTER	295
CASINO GAMES	295
CYBORG HUNTER	255
CALIFORNIA GAMES	295
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
F16 FIGHTER	195
GHOSTBUSTERS	255
GALAXY FORCE	295
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
KENSEIDEN	295
KUNG FU KID	255
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	255
MIRACLE WARRIOR	395
OUT RUN 2D ET 3D	295
PSYCHO FOX	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PRO WRESLING	255
RASTAN	295
RAMPAGE	295
R TYPE	295
RAMBO 3	295
ROCKY	295
SPELLCASTER	295
SHINOBI	295
SECRET COMMAND	255
SPACE HARRIER	295
TENNIS ACE	295
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
THE NINJA	255
VIGILANTE	295
WORLD SOCCER	255
WANTED	295
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	295
YS	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO : + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	690
ALPHA MISSION	325
BALLOON FIGHT	285
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	285
DONKEY KONG	185
DONKEY KONG 3	185
EXCITEBIKE	325
GALAGA	325
GUN SMOKE	325
GHOST'N'GOBLINS	325
GOONIES 2	345
GRADIUS	325
GOLF	285
IKARI WARRIOR	345
ICE CLIMBER	285
ICE HOCKEY	285
KID ICARUS	345
KUNG FU	285
LIFE FORCE	345
LEGEND OF ZELDA	385
MEGA MAN	345
METROID	345
MACH RIDER	325
PUNCH OUT	345
PINBALL	285
POPEYE	185
PRO WRESTLING	325
ROBO WARRIOR	345
RUSH' N ATTACK	345
RC PROAM	325
RAD RACER	345
SECTION Z	345
SOCCER	285
SLALOM	285
SUPER MARIO BROS	285
SUPER MARIO 2	385
TRACK AND FIELD	385
TIGER HELI	325
TROJAN	325
TOP GUN	345
TENNIS	285
URBAN CHAMPION	285
VOLLEYBALL	285
WIZARD WARRIOR	345
WRESTLEMANIA	345
XEVIOUS	345

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5	
3''5 SF/DD, LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150
DISQUETTES 5''1/4	
5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89
DISQUETTES 3'', LES 10	190

MATERIEL

ATARI ST	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STE	N.C.
1040 STF + MONITEUR MONO	N.C.
1040 STF + MONITEUR COULEUR	N.C.
MEGA ST1	N.C.
MEGA ST2	N.C.
MEGA ST4	N.C.
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7590
LECTEUR EXTERNE 3''5 DF	990
LECTEUR EXTERNE 5'' 1/4	1790
MONITEURS :	
MONOCHROME HR. SM124	1490
COULEUR SC1425	2490
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 COMPLETE	1990
STAR LC10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
DIVERS :	
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
RUBAN COULEUR LC 24/10	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
PORTFOLIO ATARI :	
PORTFOLIO	2990
ACCESSOIRES	N.C.
AMIGA :	
AMIGA 500	N.C.
CABLE PERITEL	150
LECTEUR EXTERNE 3''5	990
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445
SPEEDKING SEGA	145
CONTROL STICK SEGA	145
SPEEDKING NINTENDO	165
MAX NINTENDO	295
NES ADVANTAGE NINTENDO	395

RESERVATION ET DISPONIBILITES TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00



T/76

NOM ____________
ADRESSE ____________

TÉL ____________



Date d'expiration –/– Signature ____________

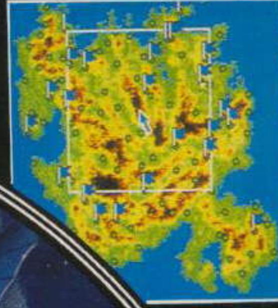
TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage. + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C B
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS ☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES





LES MAITRES DE LA STRATEGIE



LE JEU D'ACTION AVENTURE

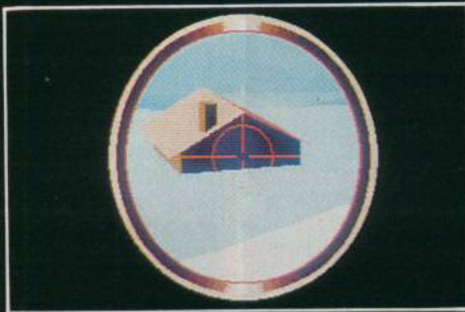
MIDWINTER

DE LA DECENNIE EST ARRIVE

Imaginez un météorite de 30 km de diamètre s'écrasant sur notre planète! Imaginez une nouvelle période glaciare! Il ne reste qu'un refuge: une île, convoitée par toutes sortes d'envahisseurs. C'est à vous de créer l'histoire de cette île . . . Midwinter est une superbe création Rainbird, d'un concept extrêmement original, qui lance des techniques révolutionnaires jamais vues sur votre ordinateur.

Le scénario est réaliste au plus haut point, à vous donc d'affronter cet hiver éternel. Avec un groupe de pionniers vous devrez coloniser l'île de Midwinter, un terrain de 250,000 km², qui est sous la menace d'envahisseurs ayant l'intention de saisir votre sanctuaire.

Midwinter mêle action et stratégie d'une façon inégalée à ce jour, avec un graphisme en 3D calculée absolument superbe. Vous contrôlez 32 personnages, chacun ayant leurs qualités, leurs dons et leurs défauts. Vous pouvez traquer les mouvements ennemis et faire des plans de bataille en utilisant la carte incroyablement détaillée.



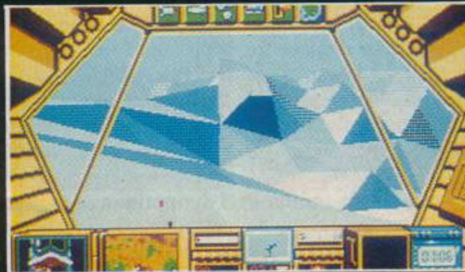




Pour défendre votre île et combattre aux points stratégiques, vous pouvez vous déplacer en ski, faire du deltaplane, du buggy des neiges, du téléphérique, canarder les ennemis et saboter leurs installations. Il n'y a pas de chemin facile pour gagner, mais il s'agit de votre vie et vous trouverez des ressources en vous que vous ne soupçonniez même pas.

Midwinter est le jeu le plus complet ayant jamais existé, il a été créé pour votre plaisir. Soyez préparé à une rude et excitante bataille contre les éléments.







E-Motion

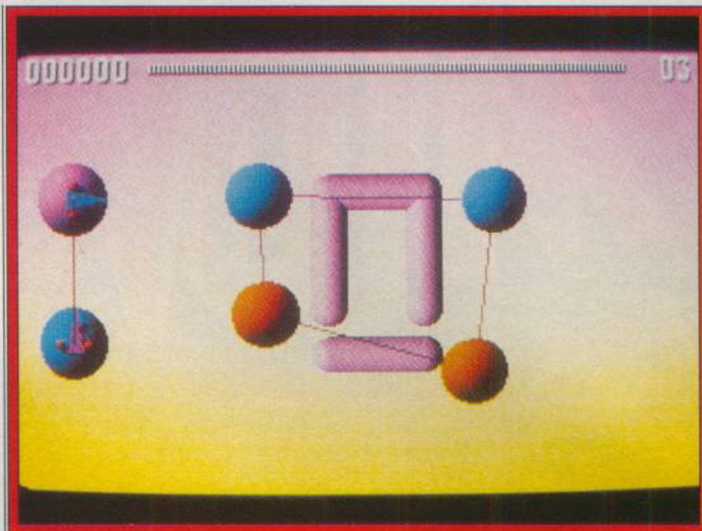
Créer un jeu sur micro, basé sur la dynamique des molécules et des atomes, est-ce suffisamment ludique ? Essayez *E-Motion* avant d'émettre une opinion ! Ce programme signé US Gold est tout à fait prometteur.

Quel ne fut pas notre étonnement quand l'attachée de presse de US Gold nous a présenté leur dernière nouveauté. On s'attendait à une adaptation d'arcade, une course de voiture ou encore un shoot'em up. Rien de tout cela ! *E-Motion* est un jeu de stratégie qui demande une rapidité de décision et une dextérité certaine. A l'écran, des sphères de différentes couleurs (toujours en nombre pair) flottent dans une sorte d'espace éthéré. Certaines sont reliées (elles sont toujours de la même couleur) par un fil élastique. Le joueur contrôle une curieuse boule, doté d'un bec et de ce qu'on pourrait prendre pour des yeux. Le principe est simple : pousser les sphères de façon à unir celles qui ont la même couleur pour les faire ensuite disparaître.

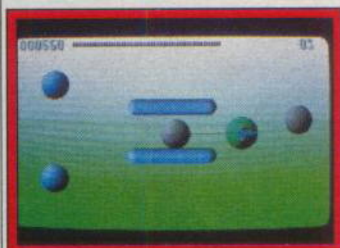
En pratique, c'est moins évident car l'inertie des boules les rend particulièrement incontrôlables (elles se déplacent au moindre choc). Touchez les bonnes balles, elles disparaissent. Touchez les mauvaises et une réaction en chaîne se produit. En outre, les effets imprimés par les fils élastiques, conjugués avec les obstacles vicieusement placés accroissent la difficulté des manœuvres. Quand le joueur met trop de temps à faire disparaître les sphères, elles explosent, détruisant ainsi vos réserves d'énergie. De plus, d'autres sphères surgissent du fond de l'écran et vont jusqu'à remplir tout l'écran ! A ce stade, aucun espoir de pouvoir passer au tableau suivant. Une cinquantaine de tableaux sont prévus sur la version définitive. Chaque tableau est un puzzle dont il faut trouver la clé en quelques secondes (sinon, c'est reparti pour un tour).

Le programmeur de *E-motion* se nomme John Dale (25 ans). Ses précédentes créations sont *Impact*, *Helter Skelter* et *Pipemania*. Ce sont les mouvements du vaisseau d'*Asteroïds* qui lui ont donné l'idée de créer *E-Motion*. Mais au lieu de programmer un shoot'em up de plus, John voulait faire quelque chose de plus constructif d'où l'idée de pousser des sphères. Il définit *E-Motion* comme « le jeu qui apporte à la physique des particules ce qu'Albert Einstein a apporté à la vidéo » !!! « En fait, toute l'atmosphère du jeu tourne autour de la dynamique des atomes et des molécules et de la possibilité de réactions en chaîne » explique J. Dale. La première version du jeu n'a pas été très longue à faire (environ un mois). Ce sont les retouches qui prennent le plus de temps notamment celles de la version prévue pour le marché américain. Ils sont très exigeants et veulent qu'une possibilité de sauvegarde soit intégrée au programme. « Une option de sauvegarde rendrait le jeu beaucoup trop facile » affirme Dale. Parmi les options qu'il compte intégrer dans la version finale se trouve un mode *Practice* et peut-être un choix entre différents modes de contrôle. Les graphismes du jeu ont été développés sur *Archimedes* grâce à des routines de raytracing propres à John Dale. *E-Motion* sera disponible en mars/avril sur *ST* et *Amiga*.

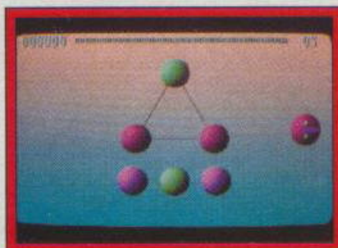
Dany Boolauck



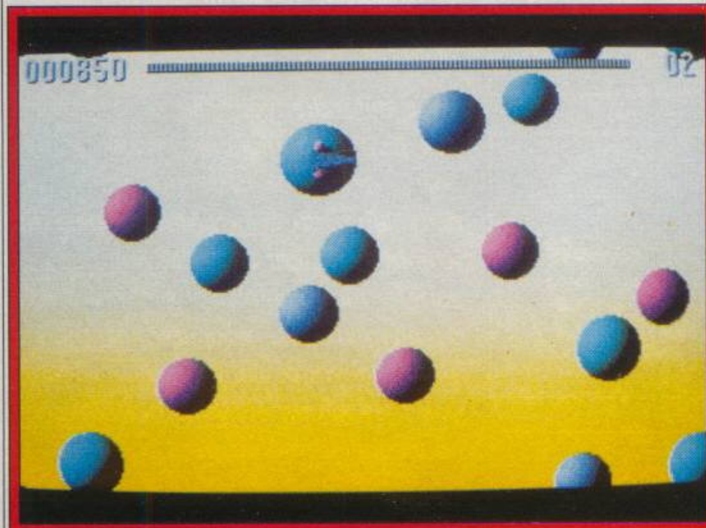
Des graphismes développés sur Archimedes.



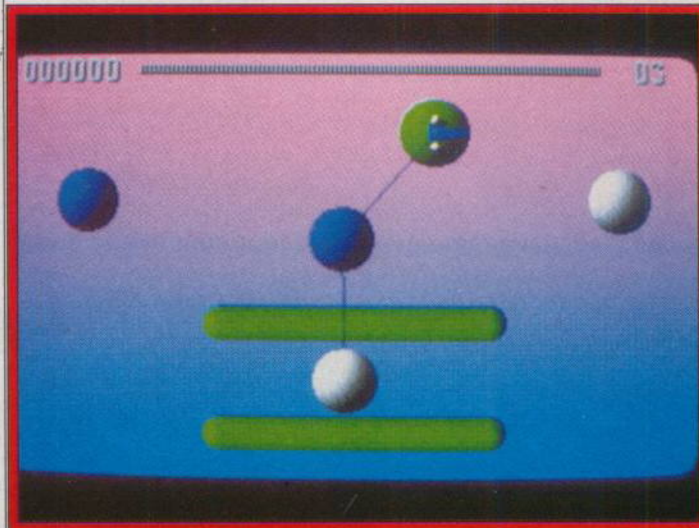
Gare aux obstacles (Amiga).



Méfiez-vous de fils élastiques !



Dure sanction pour les joueurs trop lents.



Les parties à deux sont hilarantes (Amiga).

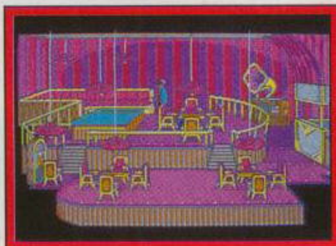
Croisière pour un cadavre

Ce troisième titre de Delphine Software se démarque des précédents produits. Il s'agit d'une enquête policière où les dialogues sont vitaux pour le dénouement d'un crime sordide.



L'enquête commence (ST).

Ce troisième titre de Delphine Software est également un jeu d'aventure. Nous sommes au début du siècle, Niklos Karaboudjan, un riche armateur grec, organise une croisière à bord de son yacht. Seuls ses amis intimes sont invités à ce petit voyage. Or, le riche armateur est assassiné dans sa cabine, dans des circonstances très mystérieuses. Et c'est là que le joueur entre en scène. Hector, fidèle valet de Niklos K. alerte aussitôt l'inspecteur Raoul Dusentier (le personnage que vous incarnez). Raoul est connu pour son ouvrage intitulé *La Criminologie chez les abeilles*. C'est la raison pour laquelle Niklos avait invité l'inspecteur à se joindre à eux



A la recherche d'indices.

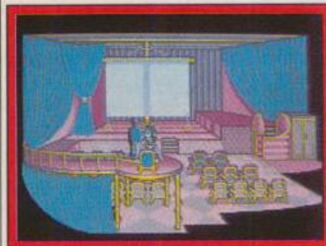
pour cette croisière afin de faire sa connaissance. Ils se rencontrent effectivement mais pas de la manière qu'ils auraient souhaité ! Raoul trouve Karaboudjan dans sa cabine, gisant dans son bureau avec un krys dans le dos. Après avoir examiné le corps, l'inspecteur entreprend une fouille méthodique de la cabine et pose des questions à Hector. Il relève d'intéressants indices et recueille de nombreuses informations. Au bout de quelques minutes, la lumière s'éteint et Raoul ainsi que le valet de chambre sont assommés. La reprise de conscience de notre détective n'a lieu que le lendemain. Sortant lentement de sa torpeur, il se rend compte que le corps de Niklos a disparu, de même que l'arme du crime !

Voilà, le décor et les personnages sont en place pour cette passionnante enquête policière. Toute l'action se passe dans ce bateau ! Paul Cuisset, créateur de ce polar, pense que faire évoluer ses personnages dans un monde clos met plus en valeur les dialogues. Dialogues qui sont absents des *Voyageurs du temps, et de Secret Défense : Operation Stealth* (voir page suivante). L'enquête policière comble un peu cette envie qu'avait Paul de faire une aventure sophistiquée sur le plan interactif. A l'instar d'*Ultima VI* et *V*, les dialogues se feront par thèmes. Raoul demande, par exemple, à un personnage de lui parler de son métier. Supposons que ce dernier lui répond qu'il travaille depuis cinq ans sur le bateau. L'inspecteur peut ensuite lui demander des renseignements.

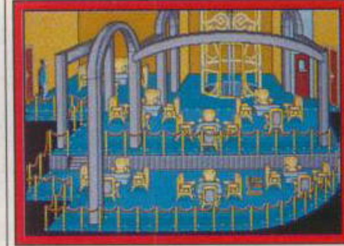
Le jeu est entièrement gérable à la souris, y compris les dialogues.



Un décor rutilant digne des années trente.



Des salles très variées.



Le salon, lieu de tous les ragots.



Une petite partie ?



Un luxe presque indécent.



Tout se passe sur ce bateau pour milliardaires (ST).

Les décors placés dans le jeu rendent bien l'aspect cossu des bateaux de croisière de la belle époque. Les détails ainsi que les couleurs des graphismes renforcent cette ambiance des années vingt-trente.

Paul Cuisset a mis environ deux mois pour mettre au point le scénario. Ensuite vient la phase où il définit tous les lieux du jeu. Les pièges et autres idées s'intègrent en général à ce stade. Un storyboard très détaillé est dessiné, cela prend trois ou quatre mois. Puis, toute l'équipe travaille à partir de cette trame. *Tilt* n'a vu que quelques séquences animées de ce programme. Aussi nous attendrons la version finale avant d'émettre un jugement.

Dany Boolauck

Secret Defense: Operation Stealth

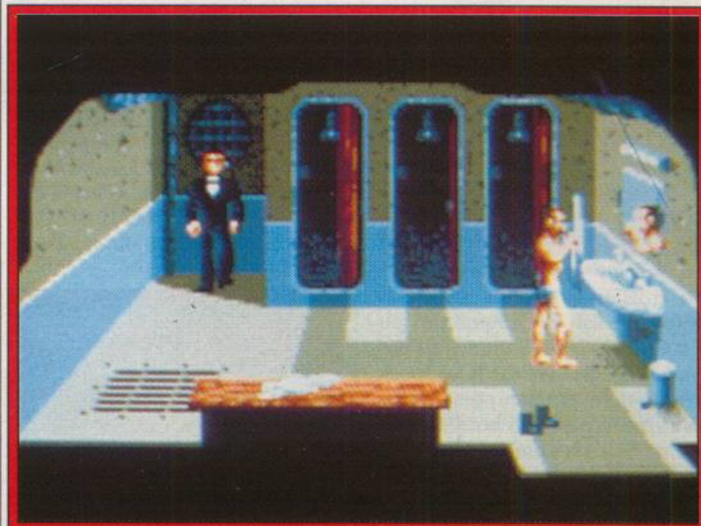
Le prochain jeu d'aventure signé Delphine Software sera bientôt disponible. Cette fois-ci, il s'agit de déjouer les plans machiavéliques des services d'espionnage ennemis. De passionnantes heures de jeu en perspective.

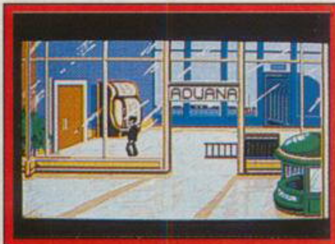
Paul Cuisset (encore lui), encouragé par le succès des *Voyageurs du temps (LVT)*, s'apprête à envahir vos petits écrans avec une nouvelle aventure ! Son thème, l'espionnage, n'est pas pour déplaire aux aventuriers qu'ils soient chevronnés ou en herbe. Paul avoue avoir un petit faible les films d'action du genre James Bond et il y a trouvé matière à faire travailler les méninges des aventuriers. « C'est le côté gadgets et armes secrètes qui m'a donné envie de créer une aventure d'espionnage » explique-t-il. Le logiciel, nommé provisoirement *Operation Stealth*, garde le même système de jeu que *LVT* avec, toutefois, quelques changements mineurs. En fait, *Operation Stealth* va bénéficier des enseignements tirés des critiques de ceux qui ont joué aux *Voyageurs du temps*. Vous avez, en effet, été nombreux à téléphoner chez Delphine pour faire part de vos impressions (pertinentes ou insipides). *LVT* était une histoire très linéaire, *Operation Stealth* donnera, en revanche, plus de liberté


Arrivée à Santa Paragua.

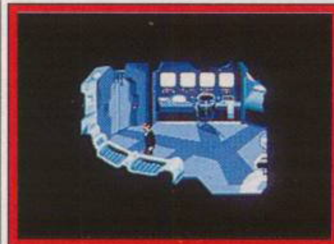
de mouvement et davantage d'interaction au joueur. La conception des pièges collera beaucoup plus à la logique des actions à entreprendre. La partie action sera également plus importante (des séquences avec scrollings sont prévues).
Le scénario d'*Operation Stealth* est digne des meilleurs films d'espionnage. Un événement, inimaginable dans la réalité, vient de se produire. Le bijou de la technologie de l'US Air Force vient d'être volé ! Il s'agit de ce fameux avion, le *Stealth* (traduisez « furtif »). Indétectable au radar (d'où son nom), il peut voler à basse altitude avec à bord un armement nucléaire ! Le système de sécurité mis en place autour de l'engin s'est révélé bizarrement inefficace. Les États-Unis tournent un regard suspicieux vers l'URSS. La CIA y voit une intolérable ingérance du KGB qui, en retour, se défend d'être à l'origine d'une aussi scandaleuse affaire. « Nous ne voulons, en aucun cas, bouleverser l'équilibre géopolitique du monde » lancent-ils, en guise d'argument. Pour en avoir le cœur net, la CIA fait appel à son meilleur élément pour éclaircir ce ténébreux et délicat puzzle.
C'est donc dans le rôle de John Glames, le surhomme de la CIA, que vous allez affronter les divers dangers concoctés par Delphine Software. L'action se passe dans un pays d'Amérique centrale : Santa Paragua. Ce petit pays est dominé par la junte militaire dont le chef de file est un général sanguinaire nommé Manigua. La CIA pense que ce dictateur joue un rôle non négligeable dans ce vol. Sa police secrète (celle de Managua) est constamment sur la brèche ce qui rend votre tâche encore plus délicate.
Voilà, en gros, ce qu'on sait sur *Operation Stealth*. Il vous reste plus qu'à jeter un coup d'œil sur les photos d'écrans pour vous faire une première impression sur ce logiciel. Test dans un prochain *Tilt*. La sortie est prévue sur *Atari ST* et *Amiga* en mars/avril.

Dany Boolauck


Drôle d'endroit pour un agent secret de classe !



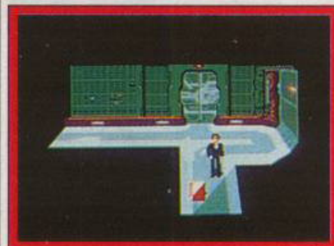
John Glames en action (ST).

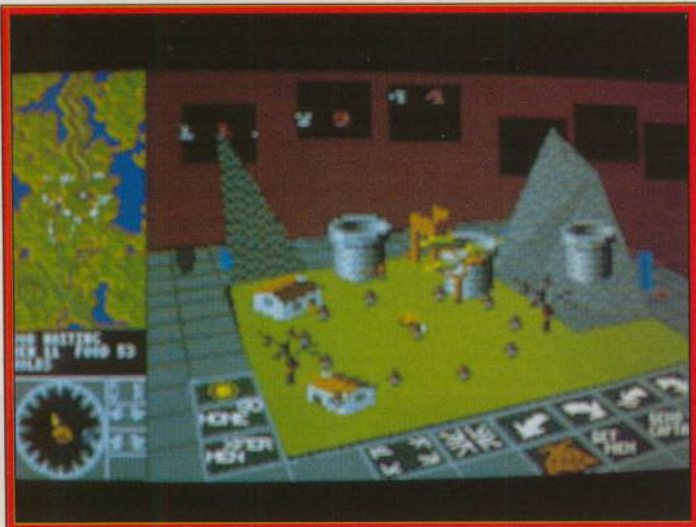

Dans la salle de contrôle.


Aïe ! Elle n'est pas seule.



L'agent secret dans son numéro de séduction.


Examinez tous les coins.

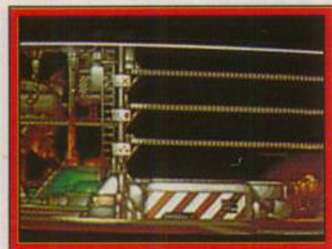


Les premiers essais graphiques de Warmonger sur Amiga.

Du nouveau chez Bullfrog

Loin de se reposer sur leurs lauriers, les auteurs de *Populous* bouillonnent d'idées. Nous vous présentons trois nouvelles créations et, en particulier, *Warmonger*.

Il y a un an, ils étaient totalement inconnus. Leur vint alors l'idée de créer un jeu original qui fit l'unanimité, tant chez les professionnels qu'auprès du public. Il s'agit de *Populous,* ce superbe jeu de stratégie qui, faut-il le préciser, est un Tilt d'Or. Vendu à plus de 80 000 exemplaires en Europe (sur *ST* et *Amiga*), *Populous* rapporte de confortables royalties à l'équipe



Décor du shoot'em up (Amiga).

de Bullfrog. Cette autonomie financière leur permet de travailler plus sereinement sur les futurs produits.

Inutile de dire que c'est justement pour voir ces futurs produits que *Tilt* s'est rendu à Guilford en Grande-Bretagne, lieu de travail de Bullfrog. Une fois sur place, on me présente l'équipe. Peter de Molyneux (le chef) et Glenn Corps sont des programmeurs de *Populous* et d'un nouveau jeu provisoirement nommé *Warmonger.* Sean Cooper travaille actuellement sur *Flood* leur prochain jeu d'action (nous y reviendrons). Simon Hunter, dessinateur de BD (dans *Deadline Magazine),* est le nouveau graphiste de l'équipe. Pour finir, Kevin Donkin, le spécialiste des routines miraculeuses, va adapter *Populous* pour le Japon.

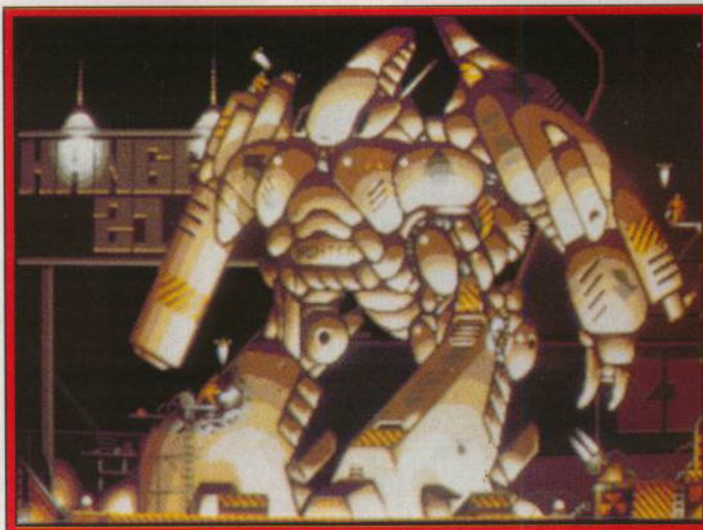
Toute l'équipe Bullfrog travaille en étroite collaboration en utilisant une méthode assez originale. Tout le monde participe dans la mesure de ses possibilités au développement d'un projet. Dès qu'une idée de jeu prend une forme relativement complète sur la papier, ils se mettent à leurs claviers. Le jeu terminé, tout le monde y joue pendant quelques jours. S'ils y prennent du plaisir, le jeu est adopté, sinon on passe à autre chose en retenant les bonnes idées trouvées pendant l'expérience. Cette méthode empirique leur a permis de définir les règles du jeu ainsi que l'intelligence de l'ordinateur dans le cas de *Populous.*

Le même système de développement est utilisé par *Warmonger,* un jeu de stratégie encore plus prenant que *Populous.* Il est encore trop tôt pour vous donner des détails sur ce jeu. le scénario n'est pas encore bien défini. Disons schématiquement que le joueur (ou les joueurs) campe le rôle d'un seigneur de guerre qui règne sur un monde très organisé de villes et de villages. Le réalisme de ce monde est tel qu'on prend plaisir à sa seule exploration. Ne vous fiez pas aux photos d'écrans que nous présentons, elles ne montrent que les premiers essais graphiques. Le jeu va subir de très nombreux changements avant la version définitive, prévue pour le deuxième semestre 90. *Tilt* vous donnera plus de détails sur *Warmonger* dans les mois qui viennent. Quant à *Flood,* il s'agit d'un superbe jeu de plates-formes (sur *Amiga* et *ST*). Il doit son titre au fait que l'eau y joue un rôle mortel à certains niveaux. Eclectique, Bullfrog se lance également dans le shoot'em up (toujours sur *Amiga* et *ST*). *Tilt* vous présente les premiers graphismes de ce jeu qui n'a pas encore de nom. Nous ne vous laisserons pas très longtemps sur votre faim. Surveillez les tests et les avant-premières de tous ces jeux dans les *Tilt* à venir.

Dany Boolauck



Warmonger (Amiga).



Le futur shoot'em up de Bullfrog (Amiga).



Flood, un beau jeu de plates-formes (Amiga).

Last Ninja II

Le Tilt d'or 89 de l'arcade/aventure arrive bientôt sur 16 bits ! Le succès de ce logiciel, sur 8 bits, nous laisse penser qu'il fera de nouveau un tabac. AHL, notre spécialiste des jeux d'action, l'attend avec impatience ! Il n'en dort plus !

Au début fut *Last Ninja*, considéré par AHL comme l'un des meilleurs programmes d'arcade/aventure de ces dernières années. Puis, le grand dieu System 3 créa *Last Ninja* et AHL exulta ! Son enthousiasme, naturellement débordant devant un bon jeu, devint outrageusement indécent pour cette suite qui, il faut le reconnaître, est fort réussie. Vous connaissez la suite : *Last Ninja II* est devenu un Tilt d'or... qu'en est-il des pauvres possesseurs de 16 bits (dont je suis... modestement...si, si) ?

Cet intrigant mystère, doublé d'un intolérable suspense, me fait passer à l'action de la manière la plus fulgurante possible : je décroche mon téléphone ! Mes doigts fébriles courent sur le pavé numérique de mon téléphone (dernier modèle). Une voix fort courtoise mais résolument inquisitrice ne tarde pas à se manifester. Je lâche aussitôt la question fatidique (sans autre forme de procès). Allez-vous faire *Last Ninja II* sur 16 bits ? « Yes ! » me dit la voix avec un accent rosbifmenthe (au fait la cuisine anglaise : Beurk). Diantre ! *Last Ninja II*, le Tilt d'or de l'arcade/aventure, arrive sur 16 bits ! Cela vaut bien un déplacement à Londres. Je saute aussitôt dans le premier avion pour Londres, bourré de pékins (lecteurs de *Point de vue Images du monde*) en pélerinage pour Buckingham Palace. J'arrive à System 3, l'estomac lesté de *fried eggs and bacon*. Caméra au poing, je me dirige illico vers la salle de programmation, en passant en trombe devant des Angliches éberlués. Et je vois enfin le bijou : *Last Ninja II* sur *ST* et (surprise) sur *PC* également ! On m'explique, sur fond de ronronnement obsédant de ma caméra, que les graphismes ont été entièrement retravaillés. Pour ma part, je constate que les décors sont riches en couleurs, l'animation est correcte. Pas de changement au niveau du scénario et, pour ceux qui n'ont jamais joué à ce beat'em up/aventure, en voici un rapide résumé. A la fin de *Last Ninja I*, le shogun parvient à s'enfuir en voyageant dans le temps. Par un curieux hasard, il se matérialise dans notre monde à New York. Les pouvoirs qu'il possède font rapidement de lui le chef d'une bande de renégats, trafiquants de drogue. Mais c'est compter sans le dernier des ninja, qui se lance à sa poursuite et voyage lui aussi dans le temps. Il arrive à Central Park, point de départ d'une nouvelle et trépidante aventure. Il doit traverser toute la ville avant d'atteindre le repaire du shogun.



Un lieu peu rassurant.



Un effet 3D convaincant.



Gare à l'intrus (ST).



New York et ses hooligans.



Les graphismes sur PC sont particulièrement réussis.

sous la menace du bazooka d'AHL ! Eh oui, que voulez-vous, nous vivons dangeureusement à la rédaction avec tous ces timbrés du shoot'em up ! Tout allait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes quand j'ai réalisé que *Last Ninja* était un excellent jeu certes, mais uniquement disponible sur 8 bits ! Et



Un stock de drogue ? (ST)

Les préversions présentées étaient pratiquement injouables mais rien qu'en les voyant, on trépigne déjà d'impatience. La version *Atari ST* et *PC* seront vraisemblablement disponibles à la fin février ou début mars. Une version *Amiga* est prévue.

Dany Boolauck



Au cœur du danger.



Des graphismes entièrement retravaillés sur 16 bits.



Le système de jeu est identique à celui de Targhan.

Colorado

Dans la lignée de *Targhan*, ce logiciel d'arcade/aventure va vous plonger dans une trépidante saga, au cœur même du Colorado. Le but de cette dangereuse quête : une fabuleuse mine indienne, remplie d'or.

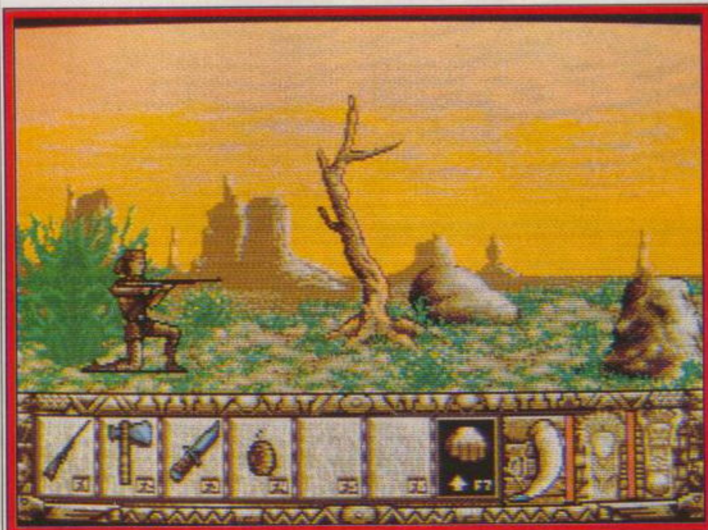


Exploration des mines (ST).



Eliminez les adversaires.

Après le succès de *Tharghan* et de *Fétiche maya*, Silmarils s'apprête à commercialiser son nouveau jeu d'aventure/arcade au nom évocateur, *Colorado*. Selon les concepteurs, l'idée de départ vient du livre de James A. Michener intitulé *Colorado Saga*. Mais dans le scénario final du jeu, seul le contexte historique du livre a été conservé. L'action se passe au XIX[e] siècle dans l'Etat encore sauvage du Colorado. Un jeune trappeur, chasseur de castors, découvre un vieux chef cheyenne agonisant. Ce dernier, plein de reconnaissance pour ce trappeur au grand cœur, lui lègue une carte. Il s'agit d'un plan pour atteindre une fabuleuse mine d'or. C'est le début d'un long périple. Selon André Roques, auteur du scénario, le contenu du jeu respecte complètement l'esprit Silmarils. Autrement dit, *Colorado* est une aventure/action entièrement gérable au joystick (ou au clavier) avec une trame de scénario original dans divers lieux exotiques. On y retrouve de nombreux combats (comme dans *Targhan)* et des décors en 3D avec une séquence action (comme dans *Fétiche maya)*. « La décision de lancer, une fois de plus, un jeu d'aventure/action s'est imposée du fait de la réussite de *Targhan*, explique André. En outre, nous avons tenu compte de plusieurs facteurs importants Tout d'abord, il y a le succès que remporte ce genre de produits chez d'autres éditeurs tels que Sierra et Lucasfilm. Ensuite, la durée de vie des jeux d'aventure est plus longue que celle des jeux d'action. Et puis, il faut avouer que notre équipe de développement à un faible pour les jeux de ce type ».



Utilisez poudre et munitions à bon escient.



Un trappeur intrépide.



En route pour l'aventure !

Pour revenir à *Colorado*, la préversion (*ST*) que nous possédons nous a permis de voir les différents éléments du jeu. Le héros se déplace, effectivement, dans un décor en 3D. Il peut sauter, grimper, s'accroupir, ramasser et poser des objets. Pour les combats, il dispose d'une bonne panoplie d'armes telles qu'un fusil, une hâche, un poignard et des explosifs. Attention ! Certains objets, comme la poudre à fusil ou les explosifs sont fournis en quantités limitées. Notre intrépide trappeur doit explorer de nombreux lieux (plus d'une centaine) : forêts, montagnes rocheuses et enneigés, mines, cavernes, canyons, villages ; bref, de quoi vous occuper pendant quelques nuits ! Côté ennemis, il y a de quoi faire car il vous faudra combattre contre des bandits, des loups, de redoutables Apaches et Iroquois, des grizzlies pour ne citer que ceux-là. Mac Biggle, le marchand du coin, sera à votre disposition pour troquer des objets divers. Les séquences aquatiques permettent au joueur d'aller d'une contrée à l'autre. Tout en suivant les rapides, le joueur devra éviter les écueils, combattre et repousser à coups de rames les Indiens qui tenteront de la faire couler. La sortie de *Colorado* se fera vraisemblablement sur *Atari ST* (février/mars), puis sur *Amiga*. D'autres versions suivront.



Une mauvaise rencontre.



Séance de palabres (ST).



Tuer avant d'être tué.

Dany Boolauck

Ski or Die

Electronic Arts vous invite à chausser vos skis pour de délirantes épreuves ! Ce clone de *Skate or Die* sur *PC* ravira tous les amateurs de simulations sportives. Skier sans fracture : le rêve !

Tous les sportifs vous diront la même chose. Il ne faut jamais changer de tactique quand on est en train de gagner ! Electronic Arts est visiblement un chaud partisan de cette devise. Après le succès de *Skate or Die* (qu'on ne présente plus), d'autres pentes un peu plus glissantes vous attendent. *Ski or Die* est une froide transposition de la célèbre simulation sportive. La préversion en notre possession tourne sur *PC* mais des versions *C64* et *Amiga* sont prévues.

Pas d'innovation dans le système de jeu. Une partie débute dans le village où le joueur choisit l'épreuve qu'il veut pratiquer. Au menu, on trouve le *Snowboard Half-pipe, Acro Aerials, Inner-tube Thrash, Snowball Blast* et *Downhill Blitz*. Toutes ces épreuves n'étaient pas encore intégrées dans notre préversion. Mais celles que nous avons vu sont édifiantes, le *Snowball Blast* par exemple est une des séquences les plus réussies et surtout la plus hilarante. Vous devez éliminer vos adversaires à coups de boules de neige ! Les maladroits se font copieusement bombarder. La partie se termine quand vous avez éliminé tous les adversaires ou quand vous êtes transformé en bonhomme de neige. Dans le *Downhill Blitz*, le joueur contrôle un skieur qui doit descendre des pistes noires le plus rapidement possible. L'épreuve la plus curieuse se nomme *Snowboard Half-Pipe*. Vous y contrôlez un surfer placé sur une piste incurvée. Tout en évitant des obstacles, il éxécute des figures semblables à celles d'un skater. Nous avons particulièrement apprécié la qualité des animations (sur un PC 386). *Ski or Die* sera disponible vers la fin mars. Dany Boolauck



Le Snowball Blast *(PC)*.



La spectaculaire épreuve des Acro Aerials.



Le point de départ des épreuves.



Les Stench Beasts attaquent sans sommation.

Escape From Hell

Electronic Arts frappe encore dans le domaine du jeu de rôle. *Escape From Hell* (sur *PC*) vous invite à pénétrer dans le domaine de Satan à la recherche de vos amis les plus chers.

Dans un tout autre registre, mais également produit par Electronic Arts, *Escape from Hell* nous arrive directement de l'enfer ! Et pour cause, ce jeu de rôle vous plonge dans l'antre de Belzébuth lui-même. Curieusement, il ne s'agit pas de l'habituel univers d'*heroic fantasy* mais du nôtre : le monde du XX[e] siècle. Le héros doit affronter les démons des temps modernes qui sont présents partout. Cela va des rockers-heavy aux politiciens.

Le scénario est classique. Votre fiancée ainsi que votre meilleur ami ont été enlevés par des immortels maudits. Vous devez les retrouver coûte que coûte ce qui vous oblige à explorer des contrées infernales et lugubres.

Vous pourrez ainsi visiter des villes secrètes implantées dans des décors volcaniques. Des personnages, souvent tristement célèbres, seront vos interlocuteurs comme, par exemple, Gengis Khan, Dante, Bonnie et Clyde, Dr Jekyll, Mozart, Al Capone et bien d'autres !

Si vous êtes débrouillard, vous pourrez obtenir une rencontre avec Satan lui-même. Mais ne avant d'en arriver là, il vous faudra résoudre plusieurs mystères. Heureusement, votre jeune héros peut faire appel à des personnages du jeu pour l'aider dans sa quête.

On y retrouve également toutes les options traditionnelles du jeu de rôle. Vous pouvez dialoguer, combattre, lancer des sorts etc. La préversion en notre possession (sur *PC*) nous a permis d'apprécier les graphismes. Quant à l'intérêt de jeu, on ne peut pas encore en juger et il vous faudra attendre le test de la version finale qui sort en mars sur *PC*.

Dany Boolauck


Enrôlez des personnages.


Un spectre hostile ou amical ?

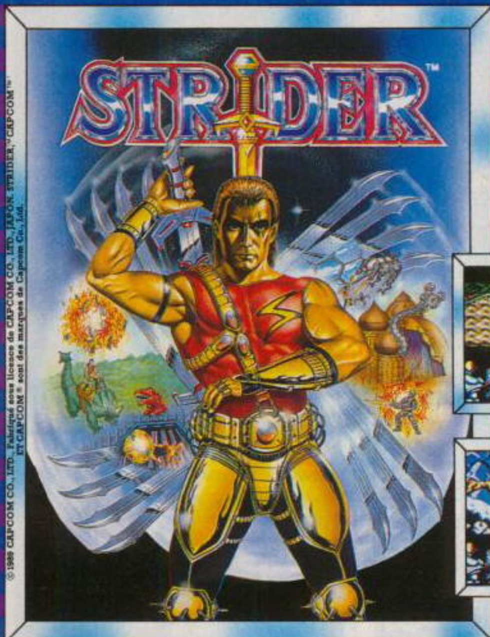
LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE!

ILS SONT LES DEMONS & LES DRAGONS DE L'ENFER – VOUS ETES



Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette.
Atari ST. CBM Amiga.

©1990 CAPCOM CO., LTD., Fabriqué sous licence de CAPCOM CO., LTD., JAPON. BLACK TIGER,™ CAPCOM™ ET CAPCOM® sont des marques de Capcom Co., Ltd.



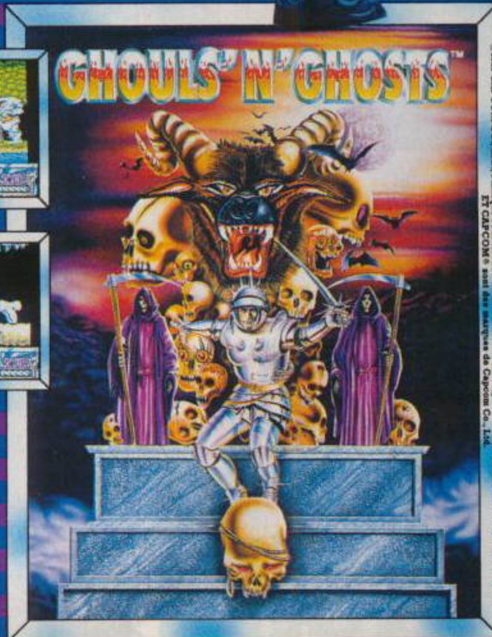
Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette.
Amstrad cassette & disquette.
Spectrum 48/128K cassette.
Atari ST.
CBM Amiga,
IBM PC.




Photos d'ecran de formats divers.




Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette.
Amstrad cassette & disquette.
Spectrum 48/128K cassette.
Atari ST.
CBM Amiga.



UN HOMME, UNE EPEE, UN MONDE LIBRE.

U.S. GOLD®

CAPCOM™

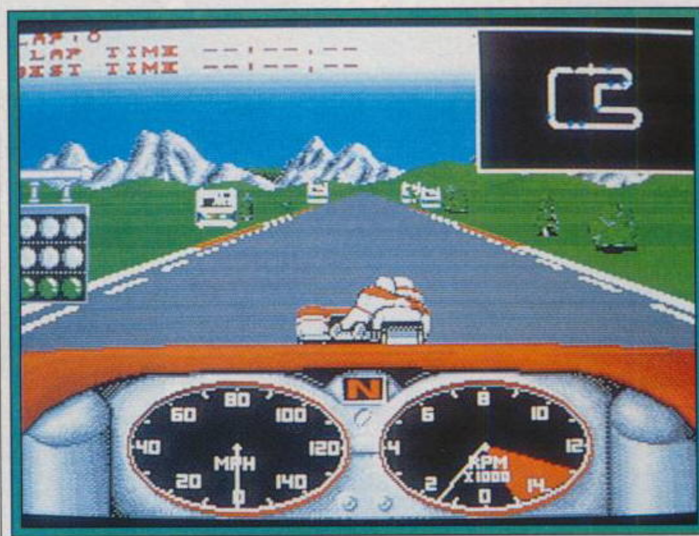
DES FANTOMES TERRIFIANTS, DES DEMONS MORTELS, ARTHUR, LE PREUX CHEVALIER EST DE RETOUR.

U.S. GOLD FRANCE, Z.A.C. DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43 35 06 75 DESCRIPTION DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA.

Castle Master, Combo Racer, Low Blow...

MIRRORSOFT : Cadaver, le premier jeu d'arcade/aventure des Bitmap Brothers sera disponible aux alentours de mai/juin, sur *ST* et *Amiga*.
INFOMEDIA : Rockstar, c'est le nom du prochain jeu des créateurs d'*Explora I* et *II*. Cette simulation de carrière artistique sera disponible sur *Atari ST* et *Amiga*, fin février.
US GOLD : le tout dernier jeu de rôle (label SSI) AD&D-TSR se nomme **Champions of Krynn**. Sortie prévue fin février sur *PC*. Les versions *C64* et *Amiga* suivront.
RAINBOW ARTS : Startrash, ce jeu d'action où vous contrôlez une bille, sera disponible en mars sur ST, Amiga et *C64*.
DOMARK : Klax, un jeu de stratégie/action inspiré de *Tetris* sort sur *PC, ST, Amiga, CPC, Spectrum* et *C64* (avril). **Castle Master** est une aventure animée, dotée de graphismes vectoriels, surfaces pleines. Sortie prévue en avril sur tous les formats. **Robot monsters** est une adpatation d'un coin-op de Tengen. Sortie prévue en mai sur tous les formats.
INFOGRAMES : Toyottes est un jeu d'action avec, comme décor, un labyrinthe en 3D. Sortie prévue sur *ST, Amiga* et *PC* en février/mars.
ELECTRONIC ARTS : Low Blow, ce jeu de combat de boxe sera disponible sur *PC* vers la fin mars. **Imperium** est un jeu de stratégie très sophistiqué. Sortie prévue en avril sur *ST* et *Amiga*. Une version *PC* est prévue. **Ferrari Formule One** arrive sur *C64* (mars) !
GREMLIN : le soft d'aventure **Federation Quest** offre un système de jeu qui s'inspire de *Dungeon Master*. Sortie prévue en mars sur *ST* et *Amiga*. **Venus**, un shoot'em up aux graphismes impressionnants, sort sur *Amiga* et *ST* en avril. **Combo Racer**, cette superbe course de side-cars, jouable à deux, sera disponible sur *ST* et *Amiga* en février/mars.
LOGOTRON : Cloud Kingdoms, un jeu d'action à la *Puffy's Saga*, sera disponible sur *ST, Amiga* et *C64* vers la mi-avril. **Kid-Gloves** est un jeu de plates-formes dont la sortie est prévue pour la mi-mars sur *ST*.
HORROR SOFT : Elvira est un jeu de rôle et d'horreur qui sera commercialisé en mars sur *ST, Amiga, PC, C64*.
LANKHOR : Maupiti Islands arrive enfin sur *Atari ST* et *Amiga*. Ce jeu d'aventure devrait déjà être disponible.

Dany Boolauck



Combo Racer **Amiga).**


Champions of Krynn **(PC).**



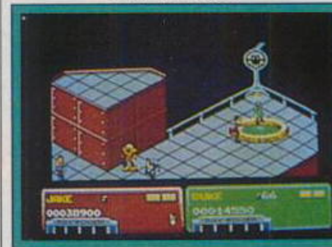
Castle Master **(ST).**


Cadaver **(ST).**

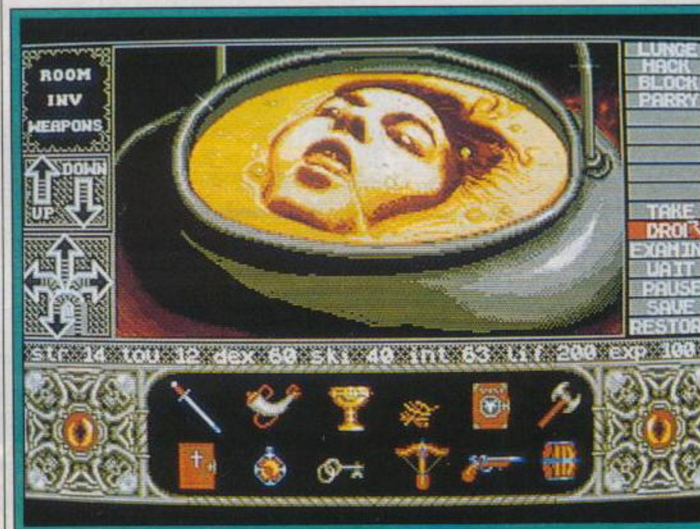


Low Blow **(PC).**


Venus **(Amiga).**


Robot Master **(ST).**


Kid Gloves **(ST).**



Elvira **(Amiga).**

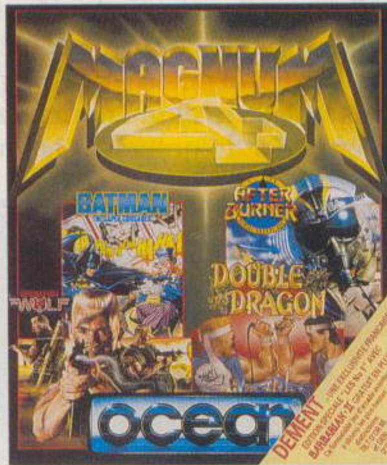

The Toyottes **(ST).**

AUCHAN

HYPERS-ACCROS : craquez pour ces prix défoncés !*

MAGNUM 4 LES N°1

Atari ST/Amiga
Opération Wolf, Afterburner, Double Dragon, Barbarian 2, Batman.



260F TTC
~~399F TTC~~

LES VAINQUEURS

Amstrad
Forgotten World, Thunder Blade, Tiger Road, Last Duel, Blasteroïds.



99F TTC
~~179F TTC~~

LES 100 % A D'OR

Amstrad
Opération Wolf, Afterburner, R Type, Titan.



139F TTC
~~229F TTC~~

Connaissez-vous les hypers-accros ?
Ce sont des fanatiques des jeux vidéo, des toqués de la console jeu, des dingos de la micro, des mordus de la nouveauté.
Dans les boutiques photo-micro informatique d'Auchan, ces hypers-accros plannent au sommet du bonheur.
Ils consomment de tout et surtout de la nouveauté sans modération.

(*Offre valable du 01/03/90 au 31/03/90 dans la limite des stocks disponibles).

Auchan sponsor officiel du 2nd European Videogames Championship.

La vie Auchan

CES de Las Vegas : les micros de demain attaquent !

Rendez-vous traditionnel du gotha des jeux micro et vidéo, le Consumer Electronic Show de Las Vegas a été essentiellement l'occasion de dévoiler très confidentiellement les ordinateurs et consoles qui vont, une fois encore, bouleverser le marché dans les mois qui viennent. Est-ce à dire que nos *ST* et *Amiga* vont se retrouver complètement obsolètes ? Non, mais leur situation n'en est pas pour autant assurée et ils pourraient bien avoir affaire à de nouvelles technologies très efficaces !

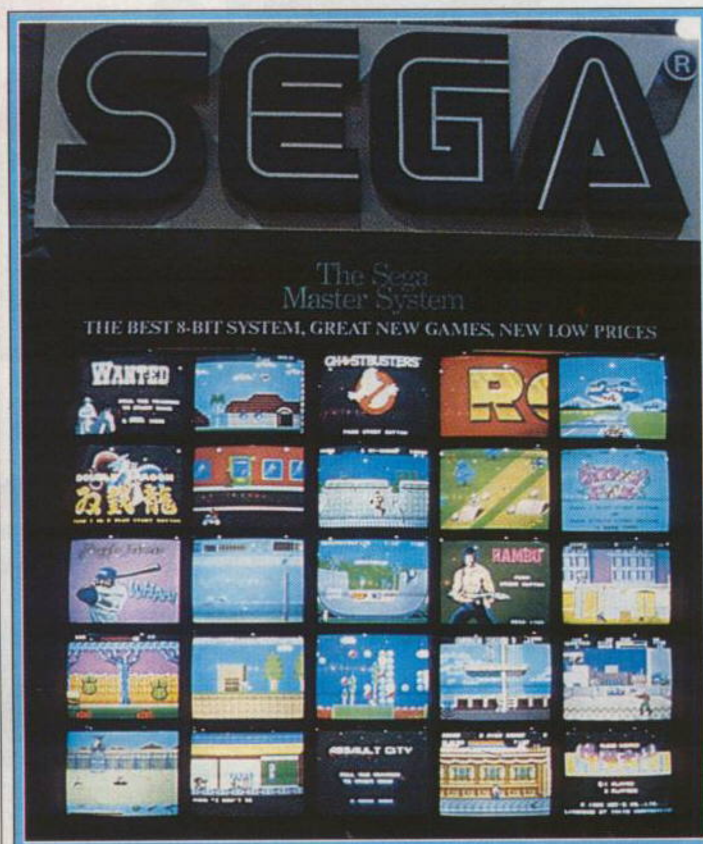
Selon toute vraisemblance, l'année 1990 verra arriver plusieurs projets sur le marché. Un micro destiné au marché familial serait lancé par le géant bleu, Big Blue en personne, c'est-à-dire IBM. Aucune information n'a encore filtré. 386 VGA à prix défiant toute concurrence ? CDI ? Toutes les supputations sont permises.

Commodore, pour sa part, va bientôt présenter sa super console 16/32 bits vendue entre 5 000 et 7 000 francs dont nous vous avons déjà parlé dans notre précédent numéro — *Tilt* n° 75 page 118 —. Pour ceux qui n'ont pas lu cet article inoubliable ou qui ont la mémoire courte, rappelons que cette console à base de carte mère d'*A 500* avec 1 Mo de mémoire est entièrement utilisable pour le son et l'image grâce à un nouveau chip. Les sorties vidéo, son, etc., sont à l'arrière de la console. Au-dessus, un lecteur CD ROM connecté directement à la carte-mère. Pas de clavier, pas de lecteur de disquettes et, à la place du joystick, un dispositif de télécommande à infrarouge. Il est possible de connecter un drive externe qui permet de charger tous les jeux actuels de l'*Amiga* et le CD accepte les disques audio. Gail Wellington, directrice des projets spéciaux pour Commodore International a accepté notre interview, mais avec beaucoup de réticences :

Tilt : Que pouvez-vous dire aux lecteurs de *Tilt* de ces projets ?

G.W : Qu'un produit très excitant destiné aux consommateurs et basé sur la technologie Amiga sera disponible cet automne. Il sera distribué dans le monde entier et nous l'annoncerons plus tard dans l'année.

Tilt : Pouvez-vous en dire un peu plus ?



Le mur d'écrans de Sega.

G.W : Je ne peux pas vous en dire beaucoup plus excepté que ce produit ne sera pas positionné comme un ordinateur et qu'il ne sera pas nécessaire de s'y connaître en informatique pour l'utiliser. Ce produit sera très excitant et très intéressant, tant pour les utilisateurs que pour les développeurs de logiciels.

Tilt : Sera-t-il concurrent des consoles *Nintendo* et *Sega* 16 bits ?

G.W : Non, il est différent de tout ce qui existe sur le marché ! Il s'intègre dans une nouvelle catégorie.

Tilt : Ce produit sera-t-il basé sur une technologie comme le CD ROM ?

G.W : Je ne répondrai plus à aucune question.

Notre interlocutrice ne veut en dire plus ? Trop tard : les éléments apportés sont suffisants pour effectuer une première analyse. Par recoupements, nous savons que ce produit intègre en standard la technologie des Compac Discs. Côté mémoire de masse, on dispose de plus de 600 Mo ! Gail Wellington explique qu'il s'agit d'un produit nouveau n'ayant pas d'équivalent sur le marché. Diable, y aurait-il place entre ordinateur et console de jeu ? La réponse a été donnée par Philips il y a déjà longtemps. Celle-ci tient en un mot. INTERACTIVITE ! Est-ce à dire que le nouveau Commodore sera en mesure de concurrencer l'enfant chéri de Philips ? Est-ce à dire qu'il sera un équivalent du CDI ? A la vue des éléments dont nous disposons, rien n'est plus plausible. Quant aux chances de succès de cet *Amiga* version 1990, on ne peut rien affirmer avant d'examiner la bête de plus près. Ce qui ne saurait désormais tarder... Nous assiégeons Commodore : dès que nous en saurons plus, vous serez informés.

Et Atari, nous direz-vous, restera-t-il inactif face à ces arrivées ? Difficile de le croire, même si la société reste très discrète et concentre ses efforts sur la nouvelle console portable *Lynx* que vous connaissez tous, maintenant.

Consoles : la rage de vaincre

Du côté des consoles, l'heure est également aux grandes manœuvres. Nintendo va présenter sa 16 bits en avril, au Japon. Sega joue à fond la carte de la *Genesis* 16 bits. NEC se lance à corps perdu dans la bataille avec ses consoles 8 et 16 bits équipées éventuellement de lecteur de CD. Avec, en prime, chez Nintendo et NEC, des jeux portables ; le *Game Boy* de Nintendo fait un malheur aux États-Unis et la console portable de NEC offre la possibilité d'utiliser les cartouches qui tournent sur les consoles normales. Sans oublier la *Lynx* d'Atari aux graphismes somptueux. Ajoutez à cela la console *Amstrad* que la société anglaise va bien finir par lancer à un prix

qui devrait, en toute logique, être très intéressant. Vous comprendrez qu'en micro-informatique de loisirs, on n'a pas vraiment le temps de s'ennuyer...

D'autant plus que l'Europe va se trouver au cœur de ce tourbillon : aux Etats-Unis, la situation est maintenant claire. Les Japonais ont éliminé les micros 8 bits et presque tué les 16 bits (CSS, le plus gros distributeur américain de jeux sur *ST* a fait faillite, une semaine avant l'ouverture du CES !) Seuls les *PC* et compatibles et, dans une très moindre mesure, *Amiga* tirent leur épingle du jeu. Ils sont achetés pour des applications professionnelles et leurs possesseurs ont, à un moment ou à un autre, envie de jouer. Donc ils achètent des jeux qu'ils veulent les plus sophistiqués possible. Quant aux adolescents, ils ont basculé les uns après les autres sur les consoles de jeux et le parc de console 8 bits installés est tel que les consoles 16 bits auront, elles, beaucoup du mal à s'imposer.

C'est l'opinion de Greg Fishback, président d'Acclaim, le plus gros éditeur de jeux sur console aux USA avec un chiffre d'affaires qui oscille, pour 1989, entre 130 et 140 millions de dollars (les éditeurs français apprécieront) : « 20 millions de foyers ont une console *Nintendo*. A la fin de cette année, 27 millions de foyers en posséderont une, ce qui représentera 26 % des possesseurs de télévision. La plupart des possesseurs de *Nintendo* ont dépensé environ 300 à 500 dollars en soft. Et, comme nous continuons toujours à rajouter de la mémoire au système de base par l'intermédiaire de cartouches plus puissantes, je ne pense pas que les possesseurs de consoles auront envie d'en changer avant deux ou trois ans. Quant à l'arrivée de consoles plus puissantes, regardez le VHS, beaucoup moins performant que le vidéodisque, mais qui est toujours le standard de référence.

Nous sommes juste au démarrage des consoles 16 bits et il faudra beaucoup de temps pour qu'elles s'imposent, même si les amateurs de jeux vidéo ont évolué depuis quatre ans et sont devenus plus exigeants sur la qualité des jeux. *Nintendo* offre le meilleur rapport qualité/prix et, tant que nous serons capables de fournir des softs intéressants, il n'y a aucune raison que le phénomène s'enraye.

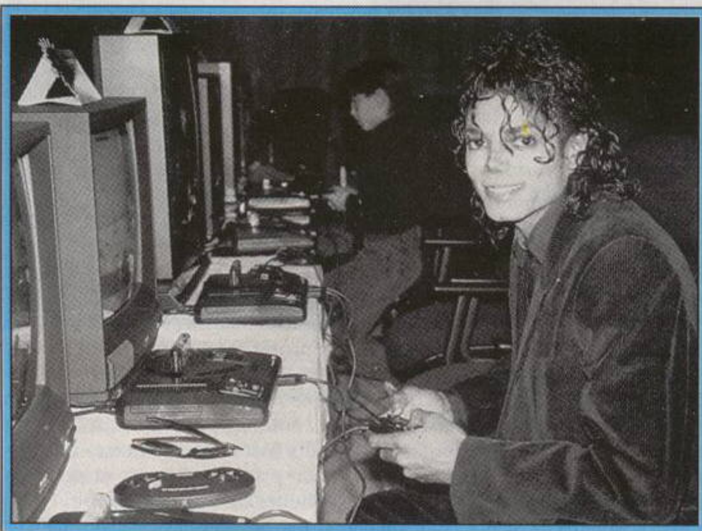
L'impulsion actuelle est tellement forte qu'il faudra des années pour l'infléchir vers d'autres types de produits. Le grand public ne comprend rien à ces histoires de 8, 16, 32, 64 bits : la seule chose qui l'intéresse, c'est d'avoir les meilleurs jeux possible pour le meilleur prix. »

Europe : consoles contre micros

En Europe, il en va tout autrement. *ST* et *Amiga* sont maintenant bien implantés, les *PC* se développent, les 8 bits, dans certains pays résistent encore et toujours à l'envahisseur nippon. Mais cela va-t-il durer ? L'arrivée de nouveaux micros, associés à de nouvelles technologies (IBM ou Commodore ou encore Philips...) va probablement perturber le marché des *ST* et *Amiga*. Le piratage sur micro, toujours plus important, va inciter les éditeurs qui le pourront à développer sur console. Enfin, les Japonais qui auront réussi à saturer leur pays puis les Etats-Unis de consoles vont finir par s'intéresser vraiment à l'Europe et la bataille promet d'être chaude.

En effet, Sega et Nintendo sont probablement en Europe au coude à coude (les chiffres annoncés par Nintendo semblent davantage relever d'un triomphalisme légèrement prématuré que d'un sens aigu de la réalité). Sega aurait vendu 75 000 consoles à Noël, qui viennent s'ajouter aux 25 000 consoles vendues depuis le début de l'année, et portent le parc installé à 160 000 consoles au total. « En Europe, précise Hervé Caen, de Titus, très concerné par les consoles Sega, comme nous le verrons ultérieurement, il y aurait maintenant 700 000 consoles dont 350 000 ont été vendues en 1989. Les prévisions pour 1990 vont de 800 000 à 1 million. » Selon Anton Bruehl, responsable du développement de Sega en Europe, « la France est un des deux plus puissants marchés pour les consoles *Sega*, le second étant l'Angleterre. De plus, ajoute-t-il, nous allons baisser les prix, ce qui contribuera à augmenter les ventes. Nous avons beaucoup d'espoir en la 16 bits, qui sera probablement mieux reçue en Europe qu'aux Etats-Unis même si 400 000 *Genesis* avaient été déjà vendues aux Etats-Unis. Pour 1990, la 16 bits devrait représenter 25 % des ventes totales de consoles Sega. »

« Nous sommes satisfaits du développement de la console dans certains pays, déçus dans l'autre, commente de son côté Ron Judy, responsable du développement de Nintendo en France. Il y a trois ans, j'avais prédit que la France serait notre meilleur marché : c'est le cas aujourd'hui. Nous allons intensifier encore nos efforts avec de la publicité télévisée. Tous les mois, passeront des dessins animés inspirés des aventures de *Super Mario*, l'import des meilleurs softs (sur 200 jeux qui sortent en Amérique, nous en importerons 24) et surtout avec une politique de prix plus agressive encore (en clair : les prix vont baisser...). Compte tenu de nos performances en 1989 — nous avons vendu en France 180 000 consoles —, je pense personnellement que nous allons en vendre 500 000 en 1990 ou, dans le pire des cas, 350 000. La Suède et la Finlande répondent très bien à nos attentes ; le Danemark, la Norvège et la Hollande pourraient aller mieux. Belgique et Italie sont satisfaisants (40 000 pièces vendues, cette année). L'Espagne est franchement décevante avec cependant un frémissement ces deux derniers mois. Le marché allemand est très bon (20 % de plus que ce qui était prévu, 500 000 pièces vendues, cette année). En Autriche, nous avons déjà vendu environ 20 000 consoles, ce qui n'est pas si mal. Le marché qui nous a le plus déçu est l'Angleterre, malgré des efforts importants en publicité. Les micros sont trop bien implantés là-bas. En ce qui



Michaël Jackson serait-il un mordu des consoles ?



Michaël Jackson, dans le jeu...



... tiré du film Moonwalker...



sur Sega 16 bits...



... Sortie prévue à la rentrée.

concerne le soft, nous vendons cinq jeux pour une console en France contre sept aux Etats-Unis. Quant à l'arrivée de la console 16 bits aux Etats-Unis ou en Europe, je ne peux rien dire aujourd'hui : les jeux sur 8 bits sont de mieux en mieux et les chiffres de ventes seront toujours en faveur de la 8 bits. Nous attendrons probablement d'étudier les performances de nos concurrents avant de prendre une décision. 9,1 millions de consoles ont été vendues aux Etats-Unis (Sega parle plutôt de 5 millions) cette année, ce qui porterait le nombre de consoles installées à 21 millions d'unités !
Le million de *Gam Boys*, vendus en deux mois aux Etats-Unis témoigne de l'incroyable puissance du nom de Nintendo auprès des jeunes ! »
« Les perspectives en Europe sont intéressantes, ajoute Greg Fishback, même si le démarrage est lent. J'estime à un million le nombre de consoles installées en Europe et le but de Nintendo est de doubler ce chiffre en 1990, voire de le porter à 2,5 millions d'unités. Nintendo commence vraiment à s'intéresser à l'Europe et va probablement bientôt considérer ce marché comme l'une des ses priorités. Et je considère que Nintendo a l'un des marketings les plus efficaces au monde, aujourd'hui… »



R-Type sur console NEC.

Et NEC ? Le but de la puissante compagnie japonaise est clair. Selon Grant J. Schneider, assistant du vice-président de NEC Corp., la société veut être « le leader sur la technologie des 16 bits et offrir des jeux qui utilisent complètement les performances de la machine. 300 000 consoles ont été vendues en 1989, depuis septembre, date de lancement de la *Turbo Grafx* aux Etats-Unis, contre 1,5 million au Japon. Notre but : arriver au million de consoles en 1990. L'Europe viendra plus tard, dans un an peut-être. Le CD ROM Player est le gros « plus » de la console : il faut un lecteur CD spécial, vendu avec la console, mais il est possible de lire des compact discs sur le lecteur de la console. Graphismes, musiques, animation sonore sont pour l'instant, les principaux atouts de cette technologie.
Avec NEC, arrive sur le marché une compagnie plus puissante que ses concurrentes en terme de chiffre d'affaires global, un véritable géant de la communication. Nous allons positionner nos consoles non pas seulement comme des jouets, mais comme les maillons d'un chaîne qui pourra accepter modem, clavier, etc. »
Si NEC s'intéresse encore peu à l'Europe, ce qui est probablement une erreur car le marché des consoles est encore vierge, Sega et Nintendo, on l'a vu, sont enfin prêts à fondre sur nous. La menace pour les micros, et pour les éditeurs de softs, est claire.
Titus l'a bien compris : « Pour nous, le principal résultat du CES, résultat qui récompense dix-huit mois de travail, est l'autorisation donnée par Sega de développer des cartouches Titus pour les consoles Sega, c'est-à-dire d'exploiter le marché des Sega 8 bits en Europe. Seules deux autres compagnies européennes on été autorisées à faire de même, US Gold et Grandslam. Ces accords ont été verrouillés pour deux ans. Le premier jeu sortira au mois de mai (il s'agira de *Fire and Forget II* qui sera lancé en même temps que les versions micros) et le second à l'automne. Pourquoi Titus ? Ils nous ont sélectionné pour la qualité de nos créations. Ils se sont aperçu qu'en Europe, il y avait très peu de sociétés qui proposaient des créations originales arcade, développées en interne.
« Pour la petite histoire, nous avions quand même présenté une cartouche il y a très longtemps, avant de savoir ce qu'il y avait dans une console, pour leur montrer que nous étions capables de créer un jeu sans avoir la moindre documentation technique habituellement fournie aux développeurs. Ce jour-là, l'équipe technique recherche et développement de Sega Japon a été très impressionnée ; leur premier réflexe a été de dire qu'il y avait eu des fuites et nous leur avons montré que nous avions travaillé uniquement sur nos connaissances en électronique. Du coup, les Japonais sont venus en France, ont vu comment nous travaillions. Un autre point qui a joué en notre faveur : le fait que nous ayions développé un jeu sur CDI : ils se sont dit : « Si vous êtes assez dingues pour créer un jeu pour une machine qui n'existe pas encore, c'est que votre département recherche et développement sert à quelque chose, vous faites vraiment de la recherche, pas seulement du commerce. »
« Quant aux problèmes de l'industrie, c'est évident qu'aux Etats-Unis la situation est difficile. Tout ce qui est jeu d'aventure, de rôle, d'action, de sport sur micro n'est pas mort, mais presque : les quantités vendues n'amortissent absolument plus les développements. Eu Europe aussi, d'ailleurs. Pour nous, 1989 se sera


Ninja Masters sur console NEC.



La Turbo Grafx (1) avec son superbe joystick (2), sa manette de jeu (3), sa prise pour connecter plusieurs joysticks (4) et le turbobooster (5).


Même les dragons hantent les stands du CES de Las Vegas.

moins bien terminée que prévu avec, malgré tout, un chiffre d'affaires total de dix millions de dollars. C'est vrai qu'il est encore possible de monter une société de softs en Europe mais très peu de produits se vendent en quantité importante. L'arrivée des consoles va bouleverser cet état : le problème du piratage va entraîner un basculement des éditeurs sur les consoles. Le choix sera très vite fait et les éditeurs laisseront tomber immédiatement les disquettes pour se tourner vers les cartouches. Ici, aux Etats-Unis, la puissance des constructeurs de consoles est telle que les éditeurs américains, qui n'ont pas été suffisamment rapide pour se lancer sur ce créneau, sont aujourd'hui dans une situation très critique. En Europe, à mon avis, on va voir les éditeurs de softs glisser vers la cartouche. Nous ne voyons pas notre avenir dans le soft sur disquette et il est évident que nous allons très vite faire plus de 80 % de notre chiffre dans la cartouche. Nous n'abandonnerons pas les jeux sur micros mais en tout cas, ils représenteront une part si réduite du business qu'il ne faut pas que les possesseurs d'ordinateurs s'attendent forcément à ce que les éditeurs puissent investir beaucoup d'argent, comme on l'a vu faire au cours des dernières années. A la limite, on vendra les licences de nos jeux sur cartouches à des éditeurs qui n'auront pas la possibilité de créer des softs destinés aux consoles. A terme, tous les éditeurs qui ne se lanceront pas sur les cartouches devront se spécialiser sur des jeux qui ne peuvent pas fonctionner sans clavier — il y en a très peu — ou disparaîtront. Quand on voit, à la fin de la notice de *Shadow of the Beast*, les programmeurs qui disent : "Nous nous sommes donné beaucoup de mal, nous espérons que ça va vous plaire, mais faites attention quand vous en copiez un parce que nous allons sûrement aller vers la cartouche", c'est clair.

« Un autre point important : le développement sur cartouche, c'est la fin des auteurs indépendants qui vont devoir s'adresser à des sociétés capables de payer les droits de développement qui sont astronomiques, sans compter les achats de matériel. Le petit génie qui a pondu un jeu sur *ST* le soir en rentrant de l'école ne gagnera jamais un centime. »

Greg Fishback renchérit : « Nous travaillons comme un producteur de film, même si, au début, nous étions une compagnie de marketing et de vente. Nous n'avons pas de développeurs internes mais nous faisons appel aux meilleurs spécialistes mondiaux — Etats-Unis, Europe, Australie, Japon —, pour concevoir nos jeux et nous les choisissons sur leur capacité à prendre en considération les exigences spécifiques aux jeux pour consoles, qui sont différentes de celles des jeux sur sur micro. Point fondamental pour tous ceux qui veulent développer sur console : la créativité vient du département marketing de la compagnie. Chez Activision, nous avions deux cents programmeurs qui concevaient leurs jeux dans une liberté quasi totale. Aujourd'hui, les concepts et les idées doivent être en accord parfait avec les exigences marketing. Brian Fargo travaille ainsi pour nous et réfléchit à des jeux de rôle adaptés à la console Nintendo et répondant aux attentes du public. »

La fin des jeux made in USA ?

Comme cela a été déjà longuement développé dans *Tilt* et ailleurs, face à cette fascinante montée en puissance des consoles, les éditeurs américains ont souffert. 1990 sera-t-elle l'année de l'apaisement ? Aujourd'hui les cartes ont été redistribuées et les places des éditeurs de softs pour micro et de ceux qui travaillent pour les consoles sont à peu près stables. Les frontières des différents territoires sont nettes. Doug Carlston, chairman de Broderbund explique : « Ne vous fiez pas aux apparences : même si les chiffres réalisés ne sont pas comparables à ceux que vous pouvez atteindre sur le marché des consoles, le marché su soft pour micro est en bonne santé, du moins pour tous ceux qui conçoivent des logiciels sophistiqués. Par exemple, Sierra marche très fort. Même à prix élevé, les softs de bonne qualité trouvent toujours un accueil enthousiaste. Les éditeurs qui s'en sortent mal sont ceux qui n'ont pas de produits de bonne qualité. Les *budget softwares* (logiciels à bas prix et souvent de qualité moyenne) ont réellement des problèmes. Quant aux consoles, il y a trop de produits : les boutiques n'ont plus assez de place pour présenter les jeux. Danger ! En Europe, le marché du jeu vidéo grandit lentement, ce qui est lié à l'histoire de la micro ludique, à l'abondance de softs bon marché pour micro et au passage du 8 au 16 bits, qui est presque terminé maintenant. L'arrivée des jeux vidéo va probablement s'accélérer en Europe. La question, pour nous, est de savoir comment sa se développer la productivité personnelle en Europe. Le marché professionnel se développe très vite : en ira-t-il autant de la productivité personnelle ? »

Pas de problème non plus pour Sierra, comme le déclare Doug Carlston. Les deux nouveaux titres parus sont dans la tradition des grands jeux de la compagnie.



Conquest of Camelot, un jeu Sierra.


Conquest of Camelot : rencontre avec Merlin l'enchanteur lui-même.

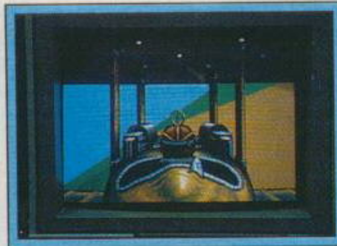
Christy Marx, qui a conçu le premier, s'est inspiré de la *Quête du Graal* et a apporté un soin tout particulier à l'analyse des motivations des joueurs, qui sont jugés à la fois sur leurs actions concrètes, mais aussi sur leur probité, leur sens de l'honneur, leur droiture et la pureté de leurs intentions. Animation musicale somptueuse, perfection des graphismes, humour, *Conquest of Camelot*, sera un grand titre. *Ice Man*, pour sa part, recrée un épisode de la guerre froide et oppose espions du KGB et de la CIA. Amusant et très américain, vous devrez sauver une jeune fille de la noyade en appliquant strictement les principes de secourisme. Si vous ne faites pas exactement les gestes indiqués, elle mourra… Chez Cinemaware, les perspectives pour 1990 sont également optimistes. 1989 a été une bonne année pour la firme : nous avons signé des accords de développement sur consoles, 6 titres sont en cours de développement pour la NEC Turbografx, 7 sur CDI, nous travaillons sur des jeux destinés à des consoles ou micros qui n'ont pas encore été dévoilés par les constructeurs et nous continuons à développer pour les machines existantes. Nous recherchons d'ailleurs six nouveaux programmeurs, qui rejoindront les cinquante personnes qui travaillent pour Cinemaware ! Concrètement, nous présentons aujourd'hui *Wings*, un simulateur de vol pour tous ceux que rebutent les softs hyper-réalistes, trop complexes et finalement ennuyeux. D'autres simulations sportives sont, ou seront, bientôt terminées ainsi que la suite de *It Came from the Desert*. L'Europe est pour nous un axe de développement fondamental : nous réalisons plus de 25 % de notre chiffre d'affaires là-bas. Le futur de la compagnie ? Je dirais que le premier trimestre de 1991 verra l'arrivée d'une nouvelle génération de machines qui transformera la notion d'interactivité — nous retrouvons un mot clé — dans le domaine du jeu. IBM, Commodore et d'autres encore travaillent tous sur de nouveaux micros grand public. Nous réfléchissons à des jeux avec des véritables acteurs, ges graphismes et sons semblables à ceux obtenus au cinéma. Avec *It Came from the Desert*, nous sommes allés au bout des capacités des machines actuelles équipées de lecteurs de disquettes. La suite passera par les nouvelles technologies. »



« Pour ceux que rebutent les simulateurs de vol trop complexes »…



… Cinemaware propose…

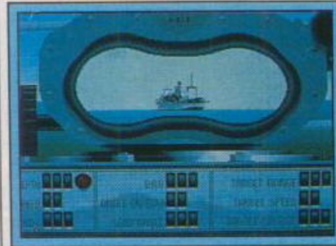


… Wings.

Tilt a assisté à ce que seront les "tournages" des prochains jeux Cinemaware : de véritables acteurs interprètent différentes options de jeu (par exemple s'enfuir à l'arrivée de fourmis géantes, s'évanouir, tirer dessus à coup de revolver), qui sont ensuite mixées avec des décors réalistes ou synthétiques. Les animations sonores sont bien sûr naturelles (véritables voix des acteurs, coups de revolver, etc.) et non plus informatiques, bref, nous nous approchons à grand pas des films de cinéma. Bien sûr, la "play-abilité" pour certains jeux n'est pas encore aussi souple que celle des jeux purement micro, et ces techniques sont réservées à des jeux ou simulations bien précises — voir à ce sujet l'article sur le CD Philips de ce même numéro. Cependant, les progrès sont réellement enthousiasmants !



Silent Service 2…



… de Microprose.



Golden Age of Rail road.



LHX Attack Chopper.



LHX, un hélicoptère comme si vous y étiez.

Du côté de Microprose, les deux titres phares des prochains mois seront *Silent Service 2*, prévu pour avril, et *Sid Meyer's Golden Age of Railroad* (titre provisoire), qui évoquera la construction des premiers chemins de fer dans l'Ouest américain.

« *Silent Service* et *Pirates* ont été adaptés sur *Nintendo*, *F15 Strike Eagle* sur *Sega* ajoute Bill Stealey, le patron de Microprose. Ce dernier titre sera aussi disponible en jeu d'arcade. Les premières



LHX, proposé par Electronic Arts.

machines d'arcade seront présentées en juin et nous aideront à nous diversifier, à sortir de la niche que nous maîtrisons très bien, celle des simulations guerrières. Je ne peux pas dire quels seront les premiers jeux, mais pensez que nous avons des simulations de sous-marins, d'hélicoptères et de conduite... »

LucasFilms reste, pour sa part, très discret sur les prochains titres. « Il est impossible de préciser quels seront les titres qui succéderont à *Loom*, commente Doug Glenn. Sachez simplement que nous continuons à travailler sur la notion d'interactivité, la plus souple possible ».

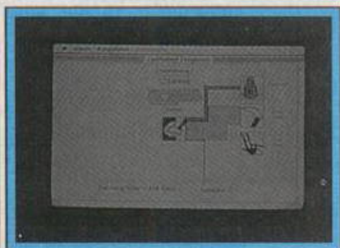
Deux titres Electronic Arts ; *Ski or Die*, présenté dans ce même numéro en Avant-première et *LHX Attack Chopper*, une simulation d'hélicoptère, qui vous sera présentée en détail dès le prochain numéro de *Tilt*. Une précision tout de même : aujourd'hui, il faut un 386 VGA pour profiter des batailles de boules de neige de *Ski or Die* !

Accolade est moins enthousiaste que ses concurrents, même si les



Gunboat, un des nouveaux titres d'Accolade.

résultats ont été corrects pour la compagnie. Alain Miller, son président, précise : « J'espère que 1990 sera une meilleure année ici aux Etats-Unis. 1989 a été difficile : globalement, les résultats ont été inférieurs cette année à ce qu'ils étaient l'année dernière. Le marché a chuté de 10 %. Accolade est l'une des cinq ou six compagnies qui ont progressé mais de nombreuses sociétés ont chuté, Micro Illusion, CSS... Alors que le marché se partageait entre le *C 64*, L'*Apple*, et les compatibles, seuls restent en lice les *PC*. L'Europe est fondamentale pour notre développement. Nous allons cette année adopter certains de nos titres, soigneusement choisis dans notre catalogue, sur les consoles. Les amateurs de consoles sont très jeunes et les titres que nous développons sur micro s'adressent à un public plus sophistiqué, plus âgé, disons entre vingt et trente ans. Les utilisateurs de consoles ont entre huit et seize ans. Pour l'instant, nous n'envisageons pas de développer de titres spécifiques aux consoles. Accolade a une réputation de qualité et nous aimons développer des jeux sophistiqués. Je ne crois absolument pas que les con-



Guns & Butter de Mindscape.



Super Bike Simulator.

soles arriveront un jour à tuer les ordinateurs. Ceux-ci continueront à se développer par la force de leurs applications professionnelles. De plus, le marché des consoles est très fluctuant : immense succès un jour mais chute totale le lendemain... »

Randy Thier renchérit : « Les consoles sont beaucoup plus limitées que les *computers* et nous préférons travailler pour des utilisateurs plus exigeants. Les marchés des consoles et des micros sont vraiment séparés l'un de l'autre. Seuls les 8 bits souffrent énormément à cause des consoles. Les *PC*, eux, n'ont pas grand-chose à redouter. »

We were wrong...

Mindscape et Epyx ont fait les frais de l'invasion japonaise. Mindscape a été racheté par la puissantce compagnie Software Toolworks, très orientée vers les éducatifs et les applications dédiées, « pour des raisons financières » précise Lisa Petrison, responsable des relations publiques de Mindscape.

Quant à Epyx, les commentaires sur la situation de la compagnie sont loin d'être enthousiastes : « l'année 1989 a été très dure pour nous. Nous avons licencié 100 personnes sur 120, abandonné notre immeuble en Californie et la plupart de nos installations ont été détruites au cours du tremblement de terre. Pourquoi ? Eh bien, notre réputation sur le marché et la force du soft américain pour micro, il y a quelques années, nous a poussé à considérer avec méfiance l'arrivée des nouvelles consoles japonaises. Nous craignions que ne se reproduise la même crise que celle qui a frappé Atari en 1983. Nous en avons conclu qu'il ne fallait pas s'engager dans la direction des consoles. Nous avions tort — *we were wrong* ! De plus, les lourds investissements pour créer la *Lynx*, les développements de jeux qui associaient magnétoscope et jeux de plateaux, les espoirs placés en des développements à l'étranger, en Europe particulièrement, n'ont pas donné les résultats escomptés. Nous avons également abandonné la distribution des joysticks Konyx, qui ont été repris par Titus. Mais nous comptons développer de nouveaux softs cette année, que ce soit sur micro ou sur la console *Lynx* que nous avons mis au point. Nous avons



Super Bike Simulator, l'accident.

aussi un accord de développement sur la Sega 16 bits. »

Pour Bruno Bonnel, PDG d'Infogrames, « aux USA, le marché du computer est un désastre : il a perdu environ 15 % sur *PC*, 50 % sur *C 64*, énormément de distributeurs ont fait faillite. Aujourd'hui, la sélection des produits est d'une exigence incroyable, un produit sur vingt se vend. Deux ou trois "grands" supportent de plus petits éditeurs qui sont devenus *affiliated labels* ».

Heureusement, et nous terminerons sur cette note optimiste (!). Pour Infogrames, la situation se présente plutôt bien : « Pour nous, ajoute Bruno Bonnel, le Show est un good Show ! J'ai vendu *Bubble Ghost* sur *Game Boy*, *North & South* sur *Nintendo*, qui sera édité par Seika. Nous avons été agréés comme groupe de développement sur Nintendo, ce qui nous donnera accès à toutes les informations indispensables. Nous travaillons également sur *Sega* 16 bits et *NEC*. Nous avons vendu *North & South* à Data East et *Drakken* sur une console 16 bits et nous allons développer un produit pour la console *Lynx* d'Atari. Nous avons également acheté de nouveaux produits et allons distri-



Rescue The Embassy Mission, adapté d'Operation Jupiter.

buer un certain nombre de labels, mécontents de leur ancienne distribution. Nous avons obtenu l'Award du *Best action game of the year* pour *Hostage*. Enfin, nous avons reçu confirmation de notre allocation de 300 000 pièces sur Nintendo, ce qui signifie que *Hostage* va être fabriqué et, nous l'espérons, vendu à 300 000 exemplaires ! Nous aurons au total négocié pour plus de 800 000 $ de droits divers ! »

« Salon d'attente », salon de bilan où l'on panse ses plaies et où l'on compte le nombre de survivants après le déferlement nippon, ce Consumer, sous un apparent manque de réelles nouveautés masquait une intense activité. Nouveaux ordinateurs, nouvelles consoles, nouvelles technologies murissent dans les différentes unités de recherches américaines et japonaises. Les éditeurs de logiciels qui ont survécu fourbissent de nouvelles armes. Et l'Europe, bien occupée par les micro-ordinateurs, et marché vital pour les développeurs de softs pour micro, sera l'enjeu d'affrontements sanglants entre consoles et ordinateurs, et consoles entre elles. Toute l'expérience des éditeurs européens ne sera pas de trop

Grafx, Lynx, Game Boy, les consoles 90

La console *Nec PC Engine* n'a pas encore eu le temps de s'implanter que déjà la *Grafx*, encore plus performante, commence à apparaître. Est-ce la mort du *PC Engine* ? Atari, de son côté, présente la seule console portable américaine qui ose s'attaquer aux Japonais. *Tilt* vous présente les premiers jeux. Quelles sont ses chances de s'imposer face à d'autres portables, comme le *Game Boy* ?

SUPER GRAFX

Alors que le PC Engine commence seulement à se tailler une belle réputation en Europe, NEC sort déjà une nouvelle console au Japon. La guerre des consoles fait rage dans l'empire du Soleil-Levant et NEC semble décidé à brûler les étapes, pour consolider sa position avant les grandes offensives de Sega et de Nintendo.



La Super Grafx et sa manette.

La *Super Grafx* est une superbe machine à rêves, qui se cache sous un design assez austère.

Qu'a-t-elle de plus que le PC Engine ?

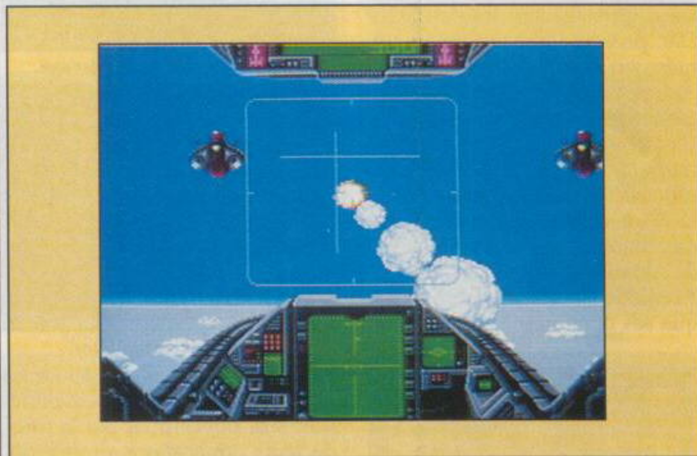
La *Super Grafx* utilise le même processeur que le *PC Engine*, mais, en plus, elle comporte quatre processeurs supplémentaires. Cela augmente de manière très sensible la vitesse de déplacement des sprites sur l'écran. D'autre part, ces nouveaux processeurs permettent d'animer simultanément 128 sprites sur l'écran, contre 64 pour le *PC Engine*. En revanche, les capacités sonores restent les mêmes. Comme le *PC Engine*, cette console ne comporte qu'un seul port joystick. La manette fournie avec la console se présente comme la précédente, mais elle dispose d'un tir automatique à deux vitesses. Celui-ci se règle indépendamment pour chacun des deux boutons de tir.

Les accessoires

Très prochainement nous devrions voir arriver la Power Console qui s'adapte sur la *Super Grafx*. Il s'agit d'une unité de contrôle, ou si vous préférez, d'un super joystick. Cette Power Console ramène le volant de l'hypothétique console *Konix* au niveau d'un jouet pour gamins attardés. Cet accessoire est nettement plus grand que celui de la *Super Grafx* (1,20 m environ). Cette unité de contrôle comporte un superbe manche à balai muni de boutons de tir, que l'on peut utiliser comme un volant. Autour de ce manche à balai, on trouve une horloge à cristaux liquides, un écran radar, un clavier numérique, ainsi qu'un grand nombre de boutons. En plus de son intérêt pour certains jeux d'arcade, cet accessoire est idéal pour les simulations. Il est donc fort probable que l'on devrait rapidement voir arriver des simulations de qualité sur cette console et cela marquerait la fin du monopole des micros dans ce domaine.

La ludothèque

Les jeux du *PC Engine* sont compatibles à 100 % avec cette nouvelle console. C'est indiscutablement un sérieux atout pour cette nouvelle machine, qui dispose donc, dès sa naissance, d'une ludothèque de qualité, comportant plus d'une soixantaine de titres. En ce qui concerne la ludothèque spécifique de la *Super Grafx*, un seul programme est disponible pour l'instant, mais de nombreux titres sont en cours de développement. Parmi les programmes annoncés on trouve quelques gros titres comme *Strider* et *Ghouls'n Ghosts*. D'après les photos d'écran publiées dans les magazines japonais, le graphisme de *Ghouls'n Ghost* est vraiment magnifique. Il semblerait que la conversion de la *Super Grafx* soit encore supérieure à celle du *Mega Drive* Sega, ce qui n'est pas un mince exploit. Le premier jeu de la *Super Grafx* se nomme *Battle Ace* et il s'agit d'un shoot-them-up en 3D. Vous survolez des planètes en affrontant des vaisseaux ennemis qui foncent sur vous à toute allure. Ce programme n'offre pas un grand intérêt de jeu, mais on peut le considérer comme une demo. En effet, à défaut d'être passionnant, il faut bien reconnaître qu'il décoiffe. La rapidité de l'animation en 3D est vraiment stupéfiante, avec de beaux sprites, qui se déplacent de manière très fluide. Pour un coup d'essai sur la *Super Grafx*, cela promet...



Battle Ace, le seul programme actuel sur Super Grafx.

Est-ce la mort du PC Engine ?

Il semble qu'il n'y ait pas de souci à se faire quant à l'avenir du *PC Engine*. Avec un parc de près de 2 millions de machines au Japon,



Battle Ace est un shoot-them-up 3D d'une rapidité stupéfiante.



La console portable Lynx avec écran couleur à cristaux liquides.

le récent lancement aux États-Unis (sous le nom de *Turbo Grafx*) et des débuts prometteurs en Europe, les développements sur cette console vont continuer de plus belle. Le *PC Engine* devrait continuer à un rythme d'un minimum de cinq nouveautés par mois, pour une ou deux nouveautés réservées uniquement à la *Super Grafx*. Il est également fort probable que bon nombre de programmes sortiront à la fois pour les deux machines, avec une version plus sophistiquée pour la *Super Grafx*.

La Super Grafx en France ?

NEC ne distribuant toujours pas le *PC Engine* en Europe, il ne faut donc pas trop compter sur une prochaine distribution officielle de la *Super Grafx*. Toutefois, certaines rumeurs font état d'une éventuelle arrivée de NEC sur le marché européen pour la fin de l'année. En revanche, l'importation pourrait se faire très rapidement. Lorsque vous lirez ces lignes, la *Super Grafx* devrait être en vente chez Shoot Again, ainsi que dans quelques autres boutiques, à un prix qui se situe entre 3 000 et 3 500 F. Quant à une distribution plus large, cela semble prématuré, car le *PPC Engine* commence seulement à s'implanter en Europe.

LYNX

La nouvelle console portable d'Atari vient d'être commercialisée aux États-Unis. Cette machine très performante a été conçue par les créateurs de l'*Amiga*, ce qui est un gage de qualité. Il s'agit d'une console 16 bits munie d'un écran à cristaux liquides. Cet écran affiche 16 couleurs simultanément, choisies dans une palette de 4096 couleurs. Ses capacités sonores ne sont pas moins convaincantes, puisqu'elle dispose de quatre canaux en stéréo. La *Lynx* est équipée d'un haut-parleur d'excellente qualité, mais pour vraiment bénéficier de ses qualités sonores, il est préférable d'utiliser le casque qui est fourni avec la console. L'alimentation de la console est assurée par six piles de type walkman, ou par un adaptateur secteur. Une sortie permet de connecter jusqu'à huit *Lynx*, pour jouer à plusieurs. Comble de raffinement, un bouton inverse pour les gauchers. C'est vraiment une console impressionnante et particulièrement bien conçue, qui présente une excellent ergonomie.

La ludothèque

Pour l'instant, la *Lynx* dispose de quatre jeux, qui devraient être vendus avec la console. Ces programmes sont signés Epyx, ce qui n'est guère étonnant car cette console a été développée à l'origine pour cet éditeur.

California Games : la version Lynx de cette célèbre simulation sportive ne comporte que quatre épreuves, au lieu de six sur micro : surf, BMX, ballon et skate board. En revanche, deux de ces épreuves (BMX et skateboard) ont été largement remaniées et ces nouvelles versions sont nettement plus réussies que sur 16 bits. Graphisme et animation sont irréprochables et ils s'accompagnent d'effets de zoom saisissants. Les fans de multi épreuve seront comblés.

Gates of Zendocon : ce shoot-them-up à scrolling horizontal est sans surprise, avec des aliens aussi nombreux que variés et une excellente animation. En revanche, l'action est trop facile et pas assez originale pour maintenir longtemps l'intérêt des spécialistes. Cela dit, les shoot-them-up n'ont jamais été la spécialité d'Epyx.

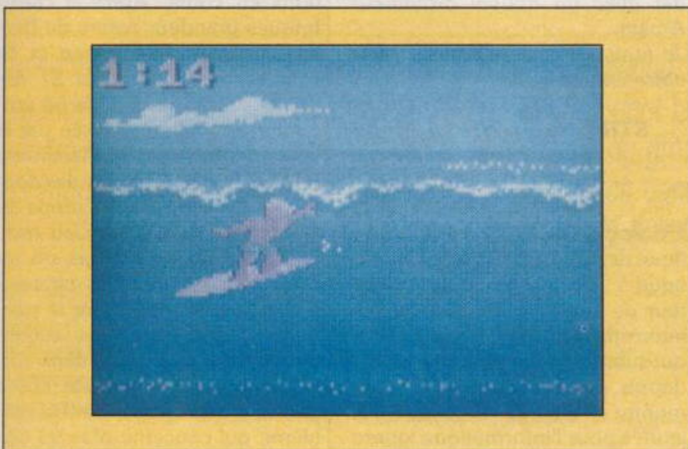
Blue Lightning : un shoot-them-up en 3D qui s'inspire nettement d'*Afterburner*. Mais il est autrement plus réussi que les conversions micro de ce grand succès d'arcade. Vous avez une grande liberté d'action : en rase-mottes pour bombarder les véhicules qui passent sur la route, ou au-dessus des nuages pour affronter les escadrilles ennemies. L'animation est particulièrement impressionnante et on n'en croit pas ses yeux. L'action est assez répétitive, mais la réalisation est tellement parfaite qu'on ne s'en lasse pas. Superbe !

Electrocop : armé d'un pistolet laser, vous explorez les nombreuses salles d'une station spatiale en affrontant des robots-gardiens. L'action est représentée en 3D et, une fois encore, l'animation est assez marquante. Le passage d'une salle à l'autre est très spectaculaire et votre personnage peut même se retourner pour tirer dans votre direction. Toutefois, on est beaucoup plus séduits par la réalisation d'*Electrocop* que par son intérêt de jeu.

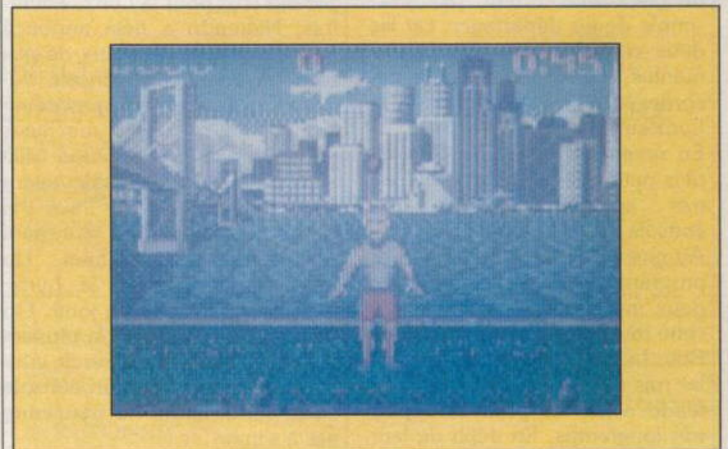
D'autres programmes Epyx devraient arriver prochainement. Il s'agit pour la plupart de remakes de jeux célèbres, comme *Rampage* ou *Impossible Mission II*. Quant aux autres éditeurs, Atari est en discussion avec bon nombre d'entre eux, mais le se-



Blue Lightning bénéficie d'une réalisation parfaite...



California Games : l'épreuve de surf exige un œil de lynx...


... tout comme les autres compétitions sous le golden Gate.

cret est encore jalousement gardé. Toutefois, il semblerait qu'Ocean envisage sérieusement de développer des programmes sur cette console.

C'est pour quand ?

La première présentation officielle de cette console en France a eu lieu au Salon du jouet, à Paris à partir du 31 janvier. Atari n'a pas encore pris de décision définitive en ce qui concerne la date de sortie de la *Lynx*. Mais, celle-ci sera commercialisée courant 1990 et, plus probablement, à la rentrée. Le prix français n'est également pas encore fixé, mais il devrait se situer aux alentours de 1 500 F, ce qui est somme toute assez raisonnable pour une machine de cette qualité.

COMPARATIF LYNX/GAME BOY

Ces deux consoles portables, qui ne devraient pas présenter trop de différences au niveau de leur prix de vente en France, sont en concurrence directe. En ce qui concerne les machines elles-mêmes, l'avantage est indiscutablement dans le camp d'Atari. Tout d'abord, l'écran de la *Lynx* est plus grand et ses superbes couleurs sont autrement plus flatteuses que le monochrome du *Game Boy*.
De plus, l'écran de la *Lynx* est très lumineux et on peut parfaitement jouer dans l'obscurité. Tandis que le défaut majeur du *Game Boy* est sa très faible luminosité qui offre une vision limitée. Si quelqu'un vous fait de l'ombre en passant devant la source de lumière, vous ne voyez plus rien et il faut continuer la partie au jugé. Il est tout aussi évident que la *Lynx* gagne par K.O. au niveau du graphisme, il n'est pas aussi simple de les départager, car les deux consoles sont très performantes. Toutefois, on peut accorder un léger avantage à la *Lynx* sur ce plan.
En revanche, le *Game Boy* est plus petit que la *Lynx* ce qui est très appréciable pour une console portable.
Au niveau de l'intérêt de jeu des programmes disponibles sur les deux machines, l'avantage est cette fois dans le camp du *Game Boy*. Les Japonais sont vraiment les rois dans ce domaine et Nintendo a fait ses preuves depuis très longtemps. En dépit de leur indiscutables qualités techniques, les jeux d'Epyx sont bien loin de faire le poids face à des petits chefs-d'œuvre comme *Super Marioland* ou *Castlevania*.
Au niveau de l'originalité, de la richesse et de la longévité, les jeux Nintendo sont inattaquables. Dans l'état actuel des choses, le choix est clair. Si vous privilégiez la réalisation d'un jeu et la qualité d'une machine, optez pour la *Lynx*. En revanche, si l'intérêt de jeu est primordial pour vous, c'est le *Game Boy* qu'il vous faut.

Quel avenir pour la Lynx ?

Une console portable d'un tel niveau de qualité offre un énorme potentiel commercial, mais son succès dépend principalement de trois facteurs.
Tout d'abord, les consoles portables étant une nouveauté, il est difficile d'apprécier précisément quel sera leur impact sur le public. Des joueurs acharnés seront sans doute tentés par la perspective de pouvoir jouer partout, mais tout le monde ne peut s'offrir à la fois un ordinateur et une console portable, ainsi que les jeux qui accompagnent chacune.
Deuxième inconnue : la concurrence. La *Lynx* est en bonne position face au *Game Boy*, mais d'autres consoles portables devraient sortir cette année. Il est notamment question d'une console portable NEC compatible avec les jeux du *PC Engine*, ce qui pourrait être un concurrent sérieux pour la *Lynx*. On parle également d'une seconde console portable Nintendo, en couleurs cette fois. Mais c'est sans doute la qualité de leur ludothèque qui fera la différence entre les portables.
Il semblerait que de nombreux éditeurs européens soient intéressés par la perspective de développer des jeux pour la *Lynx*. Toutefois, Nintendo a déjà annoncé que les éditeurs désireux de publier un jeu sur la console devraient s'engager à ne pas développer sur les machines européennes. Devant une telle alternative, les éditeurs devraient réserver leurs plus gros titres à la Nintendo, qui dispose d'un parc particulièrement alléchant. Un lourd handicap pour la *Lynx*. Mais rien n'est encore joué. On ne peut que souhaiter la réussite du pari d'Atari car il serait vraiment dommage qu'une console aussi performante ne parvienne pas à s'imposer.

Alain Huyghes-Lacour

Lettre de Roumanie



L'écho des événements roumains parvient jusqu'à *Tilt*. Après le casse-briques berlinois, le virus de l'informatique est passé à l'Est.

Timisoara, le 18/01/90.
Je suis un étudiant roumain de l'école polytechnique de Timisoara et je m'appelle Càlin. Je me demande si je fais bien s'écrire cette lettre, mais je suis contaminé par un virus très contagieux maintenant : l'informatique.
Pour la première fois, j'écris sans peur parce que la Securitate, la politique secrète et personnelle du dictateur a été liquidée. Je suis passionné d'informatique, une science pas interdite mais maudite parce qu'informatique égale décentralisation de l'information, une idée peu acceptable pour l'ancien régime. Il y a un an, j'avais acheté un vieil Amiga 1000 (après deux ans d'attente), mais après deux semaines de révolution, quelques rafales de mitraillette et dix balles dum-dum dans ma chambre, je suis resté sans ordinateur. Je suis très navré car dans mon pays, nous ne trouvons pas le plus banal calculateur de poche. Je veux lancer un appel aux lecteurs de la revue Tilt *qui pourraient m'aider avec des livres de programmation, des programmes. j'ai également un besoin désespérant d'un nouvel ordinateur, et je fais aussi un appel aux lecteurs qui peuvent m'aider avec un nouvel ordinateur* Amiga.
Je vous remercie d'avance pour votre amabilité.

Càlin Butiu
STR Giurgiu NR 15 AP 35
1900 Timisoara
Roumanie

L'Europe de la micro-informatique de loisirs ira-t-elle de l'Atlantique à l'Oural ? Signe annonciateur de cette perspective, le flot interrompu de lettres de Pologne, qui submerge la rédaction de *Tilt* depuis près de quatre ans, démontre en effet que la passion des jeunes pour l'informatique ignore les frontières.
Aujourd'hui, les Roumains retrouvent leur liberté et expriment à leur tour leur soif de contacts avec l'extérieur, comme en témoigne cette lettre de Càlin Butiu, un habitant de Timisoara, la ville qui a donné le signal de révolution. Elle inaugure sans doute un développement des contacts et des échanges entre jeunes Français et Roumains qui, faut-il le souligner n'ont pas tous la chance d'acquérir un *Amiga 1000*, même après deux ans d'attente ! Dans un contexte de pénurie généralisée, le moindre *Oric* déglingué doit en faire rêver plus d'un... Alors, pensez aux consoles et aux jeux qui dorment dans vos tiroirs et qui seraient sans doute mieux employés ailleurs. Pour notre part, nous continuerons à favoriser les échanges entre joueurs et tous pays (voir le courrier des lecteurs, rubrique Forum, de ce numéro) et nous souhaitons que l'attente de Càlin Butiu et des autres jeunes Roumains soit comblée.
Mais l'ouverture des frontières entre pays d'Europe soulève aussi d'autres questions qui peuvent paraître, pour l'instant quelque peu secondaires eu égard à la dimension historique des évolutions en cours. Après le casse-briques grandeur nature de Berlin, Allemands de l'Ouest et de l'Est se retrouvaient, le 27 décembre 1989, lors de la 6e rencontre annuelle organisée par le Club des pirates de Hambourg (HCCC) pour échanger des données informatiques. L'Europe du jeu sera-t-elle un nouveau marché pour les entreprises ou un nouvel océan pour les pirates ? L'absence de lois contre le piratage et les conditions économiques qui prévalent dans certains pays du « bloc de l'Est » donnent déjà la réponse. Un problème qui concerne plus les éditeurs de jeux que les historiens !



ROCK STAR



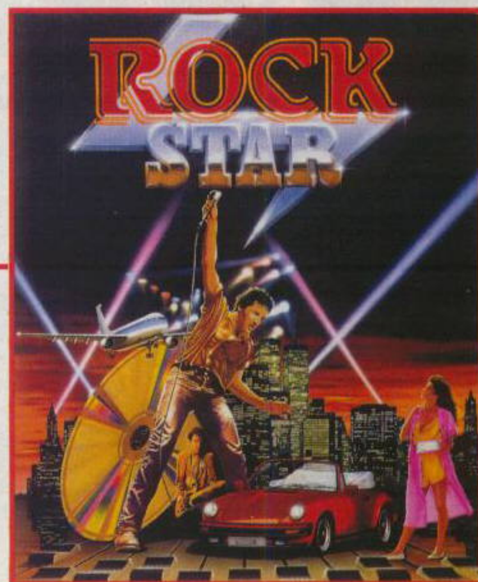




MEGA CONCOURS

GAGNEZ UN SEJOUR A NEW YORK, UN SYNTHETISEUR YAMAHA DSR 2000 ET DE NOMBREUX AUTRES LOTS

- 1er PRIX - **UN SEJOUR A NEW YORK**
- 2ème PRIX - **UN SYNTHETISEUR YAMAHA DSR 2000**
- 3ème au 10ème PRIX - LE COMPACT DISC ET LA VIDEO ROCK STAR
- 11ème au 17ème PRIX - LE BLOUSON ROCK STAR
- 18ème au 28ème PRIX - LE TEE-SHIRT ROCK STAR
- 29ème au 40ème PRIX - LA CASQUETTE ROCK STAR



EXTRAITS DU REGLEMENT :

Le concours ROCK STAR est ouvert à tous à raison d'un seul bulletin par personne.
Comment participer :
Retourner avant le 20 mai 1990, le coupon réponse situé en bas de page dûment complété en répondant aux quatre questions et à la question subsidiaire. Les photocopies et les bulletins raturés ne sont pas acceptées.
Le dépouillement aura lieu le 31 mai 1990 en présence d'un huissier.
Les gagnants seront ceux qui répondront correctement aux 4 questions et dont la réponse à la question subsidiaire se rapprochera le plus de la vérité. La question subsidiaire ainsi que le cachet de la poste départageront les éventuels ex-aequos et détermineront l'attribution des prix.
INFOMEDIA se réserve le droit de suspendre le présent concours sans préavis si des évènements indépendants se sa volonté l'y conduisent.
Règlement déposé chez Maître Halimi, Huissier de justice à Perpignan.
Détail du règlement contre enveloppe timbrée.

Question 1 : Quel est le concepteur de la guitare électrique "STRATOCASTER" ?
Question 2 : Où a été enregistré l'album des Beatles dont la pochette représente les "fab fours" sur un passage protégé ?
Question 3 : Comment s'appelle le premier guitariste du groupe Pink Floyd ?
Question 4 : Quel est le nom du sosie de Marc Toesca dans le jeu vidéo ROCK STAR ?
Question 5 subsidiaire : Quel sera le nombre total de bulletins réponse reçus par INFOMEDIA au jour du tirage ?

NOM : ....
PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : ....
VILLE : ....

RÉPONSE 1
RÉPONSE 2
REPONSE 3
RÉPONSE 4
RÉPONSE 5

Bulletin réponse à retourner à :
INFOMEDIA, CONCOURS ROCKSTAR
BP 12, 66270 LE SOLER

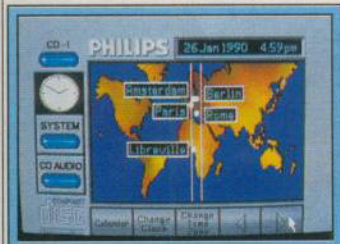
TI76

CDI : les jeux de demain

Le CDI est une superbe machine dotée de capacités à faire rêver tous les joueurs mais qu'on ne peut juger qu'au vu des applications. Le premier jeu, *Titan*, est prêt. D'autres arrivent.

Les possibilités encore latentes du CDI suscitent les plus grands espoirs. Le hic, pour l'instant, est la rareté des applications. Le CDI lui-même est quasiment prêt pour la vente, mais cela ne sert à rien de tenter d'éventuels acheteurs si on ne leur propose pas en même temps des disques à enfourner dans le lecteur.

A quoi peut-on utiliser une machine capable de stocker, sur un disque de 650 Mo, des images, des sons et des programmes ? C'est la question que se posent ses concepteurs. Les applications du genre encyclopédies ou visites guidées, déjà présentes sur CD-ROM — en moins bien —, concernent surtout les professionnels ou les éducateurs. Le lecteur de *Tilt* normalement constitué s'intéresse plus à l'aspect ludique, c'est évident.



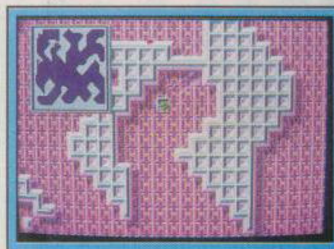
Un simple clic à la souris pour lancer un programme.

Eh bien, qu'il se réjouisse ! Nous avons pu voir et tester le premier jeu au monde sur CDI. Il est entièrement terminé et, qui plus est, il est français ! Il s'agit de la transposition sur CDI du fameux *Titan* qui existe déjà sur vos micro-ordinateurs habituels. C'est la version *Mac II* qui a servi de modèle. Le graphisme ne profite pas entièrement des capacités du CDI, mais on constate immédiatement deux différences par rapport aux versions micro. D'abord une plus grande rapidité des animations, mais surtout un son irréprochable. La qualité CD Audio ! Au début du jeu, vous avez le choix entre divers genres musicaux : rock, classique, variété... La preuve est faite : un jeu sur CDI, ça marche !

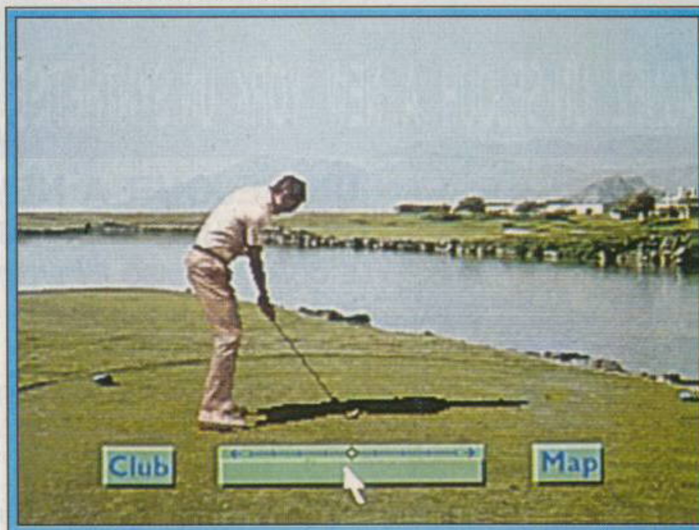
Et pourtant cette transposition d'un jeu déjà connu n'est qu'une expérience, un simple test de faisabilité. D'ailleurs le CD n'est occupé qu'à un tiers de sa capacité : 200 Mo sur 650. Encore faut-il savoir que la presque totalité de cet espace est consacrée à la musique, le jeu ne prenant qu'une place infinétisimale. Titus, le promoteur de cette initiative est enchanté de cette réussite et ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. Des projets spéciaux CD en collaboration avec des grandes sociétés de cinéma et d'images de synthèse sont déjà en train. Les résultats seront connus à la sortie du CDI (pas avant 1991). Selon des sources généralement bien informées, d'autres éditeurs seraient intéressés par le système : Cinemaware, par exemple, préparerait lui aussi des jeux sur CDI. A ce propos, *Tilt* s'est faufilé dans l'antre bien gardée d'un centre de recherche de la région parisienne pour visionner les premières tentatives de création d'un jeu typique du CDI. C'est proprement époustouflant.



Une introduction animée.



Un niveau de Titan sur CDI.



Le golfeur se prépare à frapper la balle.



Elle part et retombe...



... dans un bunker.

Ne prenons qu'un exemple : un simulateur de golf. Vous avez tous déjà probablement vu de quoi il s'agit. Après avoir choisi un parcours, vous lancez la balle de golf dans le décor en donnant un grand coup avec... la souris ou le joystick. Avec le CDI, on s'y croirait. Au lieu des dessins habituels, si bons soient-ils, vous avez des décors réels, le personnage frappe la balle de son club en un mouvement cinématographique, elle s'envole... Le paysage se transforme soudain pour montrer l'endroit où elle retombe, et avec les éclaboussures si elle aboutit dans une rivière. Le réalisme de la simulation est porté à son paroxysme par le commentaire en voix off et les réactions de la foule, comme à la télé ! Ce programme d'essai a de quoi faire baver le plus difficile des joueurs...

Le CDI n'en est qu'à ses balbutiements. Souhaitons que les éditeurs de logiciels, des professionnels, se penchent sur son berceau pour l'aider à grandir en lui donnant ce dont il a le plus besoin : des logiciels. C'est d'eux que dépend maintenant son avenir. Titus a ouvert la voie. Gageons que d'autres auront le même courage.

J.-L. Renault

Qu'est-ce que le CDI ?

Les habitués de Tilt *connaissent déjà le CDI (Compact Disc Interactif), présenté dans* Tilt *N° 69. Rappelons que le CDI est le produit de l'accouplement d'un lecteur CD et d'un microprocesseur. Le lecteur CD est tout à fait normal. La preuve en est que le CDI fait aussi fonction de lecteur CD Audio. Le microprocesseur, un 68070, est un développement du fameux 68000 de Motorola qui équipe, entre autres,* Amiga, Atari ST *et* Macintosh. *Plusieurs modes graphiques (jusqu'à 32 000 couleurs simultanées) et sonores caractérisent le CDI. Le système d'exploitation, issu d'OS 9, est on ne peut plus simple puisqu'il ne nécessite pas de clavier. Les commandes du CDI, très claires, sont mises en marche au moyen d'une souris ou d'un boîtier de contrôle à distance. Il est important de noter que, avant même sa naissance officielle, le CDI est un standard : ses concepteurs se sont mis d'accord pour que leurs machines soient compatibles. Les CD seront acceptés par les différentes marques qui se lancent dans la bataille. On y trouve Philips, Sony et Matsushita.*

TOWER OF BABEL

- Du jamais vu sur vos écrans
- Un incroyable jeu interactif de stratégie
- Des graphismes somptueux en 3D
- Un éditeur de tableaux et contrôle du jeu en temps réel
- Plus de 100 constructions

Disponible sur Atari ST et Amiga

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris.
Tel: (1) 45 26 44 14



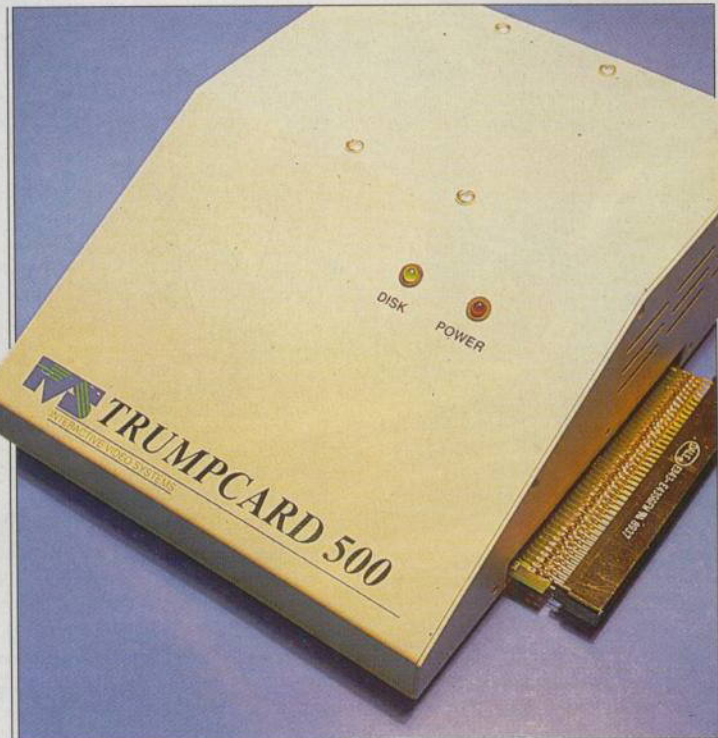
Un Amiga 2000 en kit

Un boîtier externe contenant un disque dur et une carte d'extension mémoire, il n'en faut pas plus pour faire rêver ceux qui, las des limitations de leur *Amiga 500*, désirent le transformer en *A 2000*. Ils ne profiteront pas du côté compatible *PC*, mais qu'importe ! Avec un disque dur et plusieurs Mo de mémoire, tout devient possible !

Le disque dur devient vite une nécessité quasi absolue pour qui veut utiliser de manière « sérieuse » son ordinateur. Aussi c'est avec intérêt que nous avons testé la Trumpcard, dédiée à l'*Amiga*. L'ensemble se compose d'un boîtier de petite taille venant s'enficher sur le bus d'un *Amiga 500* (ce bus apparaît quand on a ôté le cache de protection situé à gauche de l'appareil). Rappelons que cette installation doit obligatoirement s'effectuer hors tension, sinon vous risquez d'endommager la Trumpcard et/ou l'*Amiga*.

L'alimentation est assurée par l'Amiga

L'ensemble ainsi obtenu est stable et je n'ai observé aucun problème de faux contact tout au long de mes tests. Avant d'aller plus loin, il est important de préciser que l'alimentation de l'ensemble est assurée par l'*Amiga*, via son alimentation. Celle-ci supportera sans problème la charge supplémentaire, à condition de laisser l'air circuler librement autour. Dans le cas contraire, vous risquez de faire fondre le fusible de protection de l'alimentation. La Trumpcard est en fait un boîtier d'extension contenant une carte contrôleur pour disque dur, le disque dur lui-même de format 3.5 pouces de capacité variable et éventuellement une carte d'extension mémoire pouvant aller jusqu'à 4 Mo. L'un des gros avantages du système est que, si vous passez sur *Amiga 2000*, vous n'aurez pas besoin de changer de disque dur. Une fois les vis de fixation du boîtier et du disque dur retirées, il vous suffira d'insérer la carte contrôleur et l'éventuelle carte d'extension mémoire dans les slots et de fixer le disque dur. La carte mémoire procède du même principe de « kit ». Elle contient en effet les emplacements nécessaires à quatre barrettes SIMM. Rien ne vous empêche donc d'acquérir la carte peuplée d'un Méga et de l'étendre ensuite selon vos besoins (et vos finances !). Notre exemplaire d'essai était pourvu de deux Méga de RAM supplémentaires grâce à deux barrettes SIMM de un méga chacune (huit composants RAM 411000).

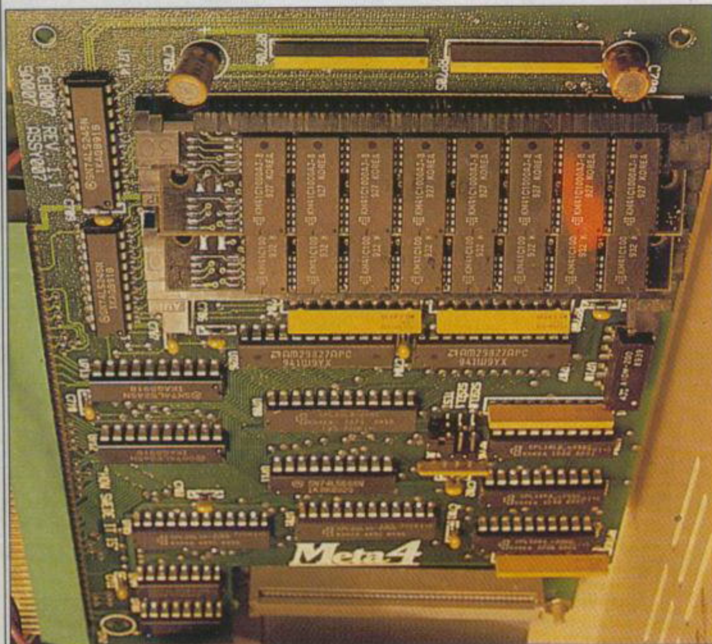


Le boîtier va s'enficher dans le port d'extension de l'Amiga.

Un disque dur de 30 a 100 Mo

Venons-en au disque dur lui-même. Différents disques durs 3.5 pouces peuvent être montés dans la Trumpcard, allant d'une capacité de 30 Mo à 100 Mo, avec des temps moyens d'accès de 19 à 40 ms. Mais la carte comporte un cavalier pour adapter la Trumpcard aux Kickstart 1/2 et 1.3 Le Kickstart 1.3 permet l'auto-boot directement à partir du disque dur, tandis qu'avec la version 1.2, vous serez tenu de booter avec la disquette d'utilitaires fournie, ce qui est heureusement très rapide. La première installation ne pose aucun problème d'autant que le disque est livré pré-formaté. En revanche, si vous étiez amené à refaire le formatage (ce qui est très rare heureusement), prévoyez une longue pause café... L'ensemble des opérations peut vous prendre une heure et plus en cas de disque de grande capacité. La création de partitions multiples requiert un minimum d'attention et prendra un certain temps. De plus, il vous faudra modifier la *startup-sequence* pour « mounter » les partitions supplémentaires (faire connaître leur existence à l'*Amiga*). Comme chaque partition va utiliser un tampon de 25 à 60 K, ne les multipliez pas si votre configuration est un peu juste en mémoire. Le Workbench sera recopié sur le disque dur, d'où un gain de temps et de manipulations certain par la suite. Il ne vous restera plus qu'à installer sur votre disque les programmes que vous désirez utiliser. Vous bénéficierez alors d'un grand confort de chargement (de 10 à 20 fois plus rapide que sur disquette !). En conclusion, la Trumpcard est un excellent produit pour l'*Amiga 500* qui sait se reconvertir facilement pour l'*Amiga 2000* (IVS ; importé par Bus + ; prix : 12 900 F avec un disque de 45 Mo et une extension mémoire de 2 Mo. Actuellement en promotion à 8 980 F, avec un disque de 30 Mo).

Jacques Harbonn



La carte d'extension mémoire « Meta 4 » avec deux barrettes d'un Mo.

TILT
MICROLOISIRS

ECONOMISEZ 79 F

et recevez en cadeau une superbe pendulette TILT.



OUI, profitez vite de cette offre exceptionnelle. Vous recevrez votre magazine directement chez vous, vous réaliserez des économies et, EN PLUS, vous recevrez GRATUITEMENT cette pendulette TILT montée sur une véritable disquette.

Avec ce cadeau spécialement réalisé pour TILT, vous serez toujours à l'heure de la Micro.

Format de la pendulette TILT : 5" 1/4. Pile fournie

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT AU MAGAZINE TILT.

OUI, JE M'ABONNE

Je recevrai donc les 12 prochains numéros de TILT, dont le numéro spécial "Le Guide Jeux et Micro" pour 229F* seulement, au lieu de 308F (prix normal). Je réalise ainsi une économie de 79F.

** Etranger = + 87 F. Avion : nous consulter.*

MON CADEAU

J'ai bien noté que je recevrai gratuitement, en cadeau, une pendulette TILT montée sur une véritable disquette.

☐ Je joins mon règlement, à l'ordre de TILT, par chèque bancaire ou postal.

☐ Je préfère régler par Carte Bleue CB dont voici le numéro.

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'échéance :

Date : Signature :

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

Code postal |_|_|_|_|_| Ville ....



Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

A RENVOYER

Cette carte d'abonnement
est à renvoyer, sous enveloppe non affranchie, à :

TILT MICROLOISIRS
LIBRE RÉPONSE N° 4375 75443 PARIS CEDEX 09

OFFRE SPECIALE
Des économies + un cadeau



ABONNEZ-VOUS À TILT.



VOUS RECEVREZ :

GRATUIT

11 NUMEROS MENSUELS

+ 1 NUMERO SPECIAL

"Le Guide Jeux et Micro"

+ 1 SUPERBE CADEAU

une originale pendulette à quartz montée sur une véritable disquette.

Renvoyez, dès aujourd'hui, votre carte d'abonnement. (Il est inutile d'affranchir l'enveloppe).



TILT
MICROLOISIRS

Marbœuf Bruzeau & Associés

Backup

Backup contient plusieurs programmes dédiés à la sauvegarde d'une disque dur pour *Atari ST*. Le programme principal de sauvegarde, *Turtle*, nécessite un Mo de RAM et ne fonctionne pas en basse résolution. De plus, il faudra retirer tous les accessoires du bureau et autres programmes Auto pour lui laisser le maximum de mémoire disponible. Son principe est tout à fait original. Il crée un RAM-disque de caractéristiques identiques à celles des disquettes (simple ou double face, 80-81-82 pistes, 9 ou 10 secteurs). Le programme va, dans un premier temps, recopier dans ce RAM-disque le plus de fichiers possible, puis recopier ce RAM-disque piste par piste, ce qui fait gagner un temps précieux par rapport aux copies GEM utilisant le gestionnaire de fichiers. De nombreuses options complémentaires sont offertes : marquage des fichiers copiés, permettant ensuite la sauvegarde sélective automatique des fichiers nouveaux ou modifiés, travail avec un ou deux drives, copie des fichiers hors sous-répertoire, etc. *Turtle* travaille vite et bien et remet à zéro le compte des dossiers après copie d'un dossier pour éviter de franchir la limite fatidique des quarante dossiers du GEM. En revanche, il ne peut pas sauvegarder des fichiers dont la taille est supérieure à la capacité d'une disquette.

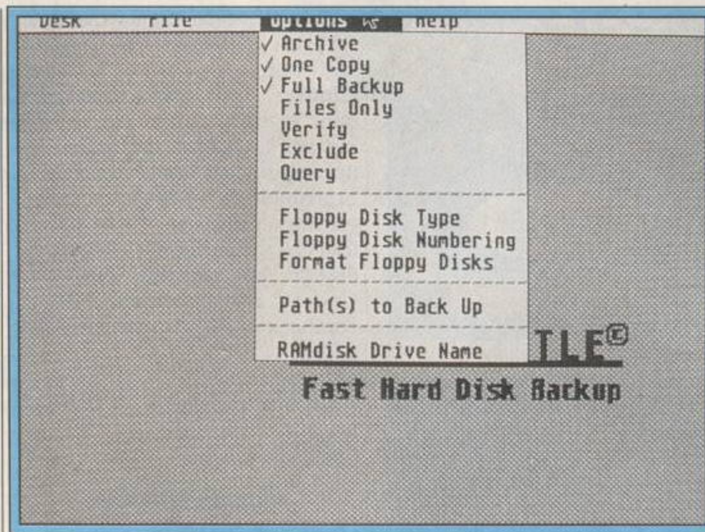
Terrapin est justement là pour corriger cette limitation. Il assure la sauvegarde et la restitution de tous les fichiers de grande taille.

Trestore automatise la procédure de réécriture du disque dur à partir des disquettes, sans qu'il soit besoin de passer par les fastidieuses séries de manipulations et d'ouverture de dossiers et sous-dossiers.

Backup est un autre programme fourni sur la disquette et dévolu lui aussi à la sauvegarde et la reconstitution d'un disque dur. Il travaille selon deux modes : Fichiers ou Tracks. En mode Fichiers, on peut décider de tout copier ou de ne copier que les fichiers qui ne sont pas encore archivés ou postérieurs à une certaine date. En mode Tracks, toutes les pistes du disque dur sont successivement copiées sur disquette, ces disquettes restant illisibles par le bureau et réservées à la reconstitution du disque dur. Certaines options complémentaires sont disponibles : formatage des disquettes, copie des fichiers cachés, etc.

Une disquette indispensable au possesseur de disque dur car seule la sauvegarde régulière garantit contre la perte de données (disquette Freeware pour *ST*, distribuée par Station ; Prix : A).

Jacques Harbonn

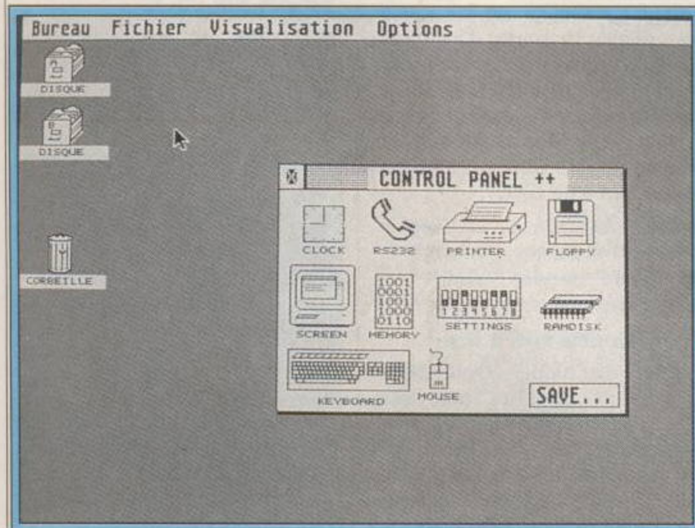


Backup, sur Atari ST, très utile pour ceux qui possèdent un disque dur.

Deskpac

Deskpac est un accessoire de bureau destiné aux *Atari ST*, n'occupant qu'un seul emplacement sur le bureau. Il vous permet de disposer d'une pendule, d'un calendrier complété d'un agenda, d'un carnet de téléphone permettant l'appel automatique si toutefois vous disposez d'un modem approprié, d'un bloc-notes, d'une gestion de fichiers simplifiée (copie, effacement) accessible à tout moment et d'un petit utilitaire pour connaître la quantité de mémoire disponible. J'ai gardé le meilleur pour la fin, à savoir une calculatrice programmable travaillant en mode décimal, héxadécimal, octal et binaire et effectuant instantanément les conversions d'un mode à l'autre. Est également fourni sur la disquette un panneau de contrôle amélioré, comportant entre autres une horloge, un topogramme de la mémoire vive, et des utililaires de configurations des lecteurs de disquettes, de l'écran et du RAM-disque (disquette Station, *ST* ; Prix : A).

Jacques Harbonn



Deskpac, de nombreux services pour le peu de place qu'il occupe.



HIT PARADE
Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	RAINBOW ISLAND Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
2	BLACK TIGER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
3	F29 RETALIATOR Ocean (ST, Amiga)	NEW
4	OPERATION THUNDERBOLT Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	3
5	CHASE H.Q. Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	2
6	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	8
7	GHOUL'S AND GHOSTS US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	5
8	CABAL Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6
9	LOST PATROL Ocean (ST, Amiga)	NEW
10	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Cinématique (ST, Amiga)	7
11	INDIANA JONES (Avent) US Gold (ST, PC, Amiga)	8
12	BATMAN le Film Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	10
13	LES INCORRUPTIBLES Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6
14	THE STRIDER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	9
15	SHOOTEM UP CONST. KIT Palace (ST, Amiga)	NEW

LE TOP 5 DES COMPILATIONS

1	MAGNUM 4 : LES N°1 Ocean
2	LES VAINQUEURS US Gold
3	DOUBLE ACTION Ocean
4	LES 100% A D'OR Ocean
5	LES BARBARES Ocean

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL :
3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA A PARIS ET DANS LA REGION PARISIENNE

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et
4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

Kid's School


Le labyrinthe aux mille calculs.



Anglais-primaire.



Retrouve l'histoire.


Apprends-moi à lire.

Le Labyrinthe aux mille calculs

Construit sur le mode du jeu de rôle, ce qui est plutôt rare pour un logiciel éducatif et a fortiori un logiciel de maths, *le Labyrinthe aux mille calculs* vous entraîne dans une aventure un peu folle où Bossdémaths, le savant fou, terrorise son monde. Evidemment, votre mission consiste à le neutraliser avec l'aide du noble vieillard Euréka (on s'en serait douté) et sa fille Dulcinéa. Bien entendu, de nombreuses épreuves vous attendent telles celles des marais et brouillards, de l'araignée géante pour enfin parvenir au labyrinthe, antre de notre persécuteur. Mais voilà, pour triompher du savant fou, il faut répondre à des énigmes et autant de questions autant de problèmes mathématiques à résoudre. A vous donc d'utiliser votre astuce et vos connaissances.

Destiné aux élèves de collège, ce logiciel aborde les propriétés du parallélogramme, des exercices de numération et de logique, les solides et les volumes et la proportionnalité. Le tout savamment distillé dans des exercices divers et variés qui ont pour avantage de reprendre sous forme de résolution guidée les notions qui ne semblent pas assimilées par l'enfant. Il ne reste jamais bloqué sur un problème mais on l'incite à réfléchir sur la façon de le résoudre. Voici un programme bien ficelé, très graphique, la mise en scène est vivante et le scénario intéressant. Tous les ingrédients sont donc réunis pour stimuler l'envie de travailler et dédramatiser l'apprentissage d'une matière qui peut paraître austère pour certains. Un bon point pour ce logiciel ! (Disquette Retz pour compatible *PC*).

Matière	*mathématiques*
Contenu pédagogique	★★★★
Intérêt	*17*
Prix	*C*

Retrouve l'histoire

Une petite fille se tient sagement près de sa grand-mère et regarde, dépitée, son livre d'images dont les pages sont déchirées. Comment faire à présent pour raconter l'histoire ? Il s'agit de la présentation, sur fond musical d'un logiciel éducatif destiné aux enfants des classes maternelles. Conçu par Carraz Editions, ce programme propose la mise en ordre logique et chronologique de trois images. Selon une tradition chère à cet éditeur, la présentation et les instructions sont données en plusieurs langues. Il faut bien penser aux partenaires européens ! Le déroulement du programme est simple. Après avoir sélectionné la langue dans laquelle les informations seront données, l'enfant peut choisir entre deux niveaux de jeu. Il sélectionnera aussi le nombre d'histoires à reconstituer. Il peut également décider de répondre dans l'ordre d'affichage des tableaux, c'est-à-dire en plaçant d'abord la première image, puis la seconde et la troisième, ou bien retrouver l'histoire en commençant par n'importe quelle image. Les trois tableaux s'affichent et l'enfant doit retrouver l'ordre logique. L'image vient alors s'insinuer dans le cadre qui lui est réservé lorsque la réponse est bonne, sinon elle revient à sa place initiale. Si la notion de suites séquentielles est importante, on a vite fait le tour de ce programme assez répétitif et sans surprise (disquette Carraz Editions pour *Atari*, compatibles *PC, Amiga, Amstrad CPC*).

Matière	*éveil*
Contenu pédagogique	★★★
Intérêt	*12*
Prix	*B*

Anglais-primaire

Un logiciel de langue destiné aux élèves de primaire, voilà une démarche plus qu'étonnante ! Et qui veut s'initier avant l'heure ou se rafraîchir la mémoire peut toujours se plonger dans ce programme. Si l'idée est originale, *Anglais-primaire* ne brille pas par son caractère novateur. On attaque allègrement par le dictionnaire, avec son cortège assez limité de mots concernant les couleurs, les nombres, les animaux, les vêtements, le corps, etc. Une consultation permet ensuite de vérifier l'acquis des termes étudiés et d'en préciser la traduction et la configuration phonétique. Ces mots sont alors repris dans des phrases à compléter, ce qui nécessite tout de même une étude préalable de la grammaire qui est oubliée ici. Seule le conjugaison au présent de verbes tels que *to be, to have, to paint, to find, to drink, to eat* et *to speak* est abordée, ce qui reste insuffisant. Enfin, l'option Textes invite l'enfant à travailler sur les suites séquentielles à partir d'histoires déjà existantes ou bien de créer lui-même ses propres textes. Ce logiciel peut constituer, à la limite, un outil de révision somme toute assez sommaire (disquette Micro C pour *Amstrad CPC*).

Matière	*anglais*
Contenu pédagogique	★★★
Intérêt	*12*
Prix	*C*

Apprends-moi à lire 1

Premier volet d'une série de deux programmes destinés aux très jeunes, *Apprends-moi à lire* propose d'initier aux joies de la lecture les petits à partir de quatre ans. Projet certes audacieux lorsque l'on sait toute la difficulté de la mise en place des pré-requis nécessaires à de tels apprentissages, mais le résultat est là. Six activités, se subdivisant en sous-activités de difficulté croissante, composent l'essentiel de ce logiciel. La présentation est soignée et les consignes sont énoncées clairement pour permettre à l'enfant d'entrer rapidement dans le vif du sujet. Et les sujets sont multiples et variés : reconnaissance de formes et de couleurs, mise en correspondance de deux moitiés de formes, repérage et discrimination visuelle d'objets et enfin mémorisation sous forme de jeu de *memory*. Chaque séquence comporte plusieurs niveaux et correspond à une étape importante de la mise en place de l'apprentissage. En effet, la différenciation des formes et couleurs est un prélude à la discrimination des lettres. De même, le repérage dans l'espace selon un certain rythme, l'observation et la mémorisation représentent autant d'aptitudes nécessaires et elles sont abordées ici de façon tout à fait adaptée à la population visée. L'environnement graphique est stimulant et concerne tout à fait les enfants de cet âge. Un très bon logiciel (disquette Nathan pour compatibles *PC, Amstrad CPC, Atari ST, TO8, TO9*).

Matière	*éveil*
Contenu pédagogique	★★★★★
Intérêt	*18*
Prix	*C*

Brigitte Soudakoff

Livres et Micros

La Peste informatique



AMIGA 500

Au bout des doigts : vos yeux, vos oreilles...

L'AMIGA 500, est le micro ordinateur de toutes les passions, de tous les émerveillements : des images féériquement belles, un fantastique son stéréo. Tout pour le plaisir des yeux et des oreilles.

Côté loisirs

Des jeux vidéo comme vous n'en verrez ni entendrez sur aucune autre machine, un catalogue en perpétuel enrichissement.

Comme un vrai pro, vous produirez des images vidéo avec bancs titres, incrustations, mixage sons et images.

En musicien confirmé ou débutant, vous adapterez ou composerez de superbes partitions : l'AMIGA 500 sera votre orchestre et reproduira fidèlement en stéréo vos œuvres.

En tirant parti des 4096 couleurs de l'AMIGA 500, affichées sur son écran haute résolution, vous serez un graphiste de génie.

L'AMIGA 500 est le seul micro-ordinateur multitâche. Il vous permettra de mener plusieurs applications simultanément.

Côté studieux

Avec l'AMIGA 500, vous vous initierez à la programmation. De très nombreux logiciels éducatifs vous aideront à "bachoter" sans stress. Des outils bureautique performants vous donneront une sacrée longueur d'avance. Vous voulez aller plus loin ! de nombreux périphériques feront de votre AMIGA 500 une véritable station de travail.



Starter kit

Pour bien démarrer en micro.

Réunis dans un même coffret : l'AMIGA 500 avec souris, 3 jeux de simulation, un logiciel de dessin et un traitement de textes couleur intégrant des graphismes pour découvrir le monde fascinant de la micro personnelle et de loisir.



Baisse de prix

Nouveaux prix TTC conseillé :
AMIGA 500 3690 F
STARTER KIT 3990 F
moniteur en sus.

Commodore

le choix Micro

SAGHA

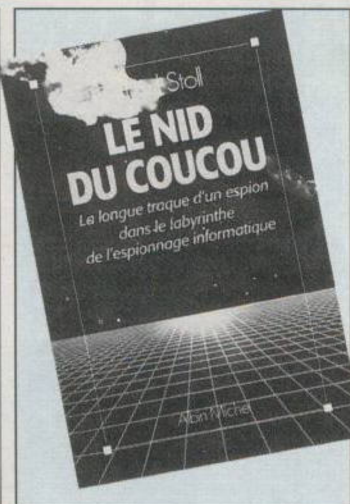
Nom ______ Age ______ Adresse ______
______ Tél. ______ ☐ Désire recevoir une documentation sur :
☐ l'AMIGA 500 ☐ LE STARTER KIT — COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX
MINITEL 3614 Code COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.

T1 03 90

La précarité des sociétés informatisées est illustrée par de nombreux faits divers que deux journalistes d'Europe 1 ont réuni dans cet ouvrage. Ils ont interviewé de nombreux spécialistes internationaux des problèmes de piratage informatique (informaticiens, policiers, juristes, pirates) pour parvenir à la conclusion que l'informatique sera peut-être la fossoyeuse de nos sociétés si des précautions ne sont pas prises. Paranos ? pas tant que ça, puisqu'on apprend avec stupéfaction que de jeunes hackers sont utilisés par les services secrets de certains pays pour récolter des informations stratégiques au sein des ordinateurs les plus secrets des pays occidentaux. L'aventure peut s'avérer tragique pour ces aventuriers des réseaux. Pour preuve : le corps carbonisé d'une jeune hacker de R.F.A., retrouvé à la frontière des deux Allemagnes. Même la mafia s'y met, puisque l'honorable société n'a pas hésité à trancher l'index d'un informaticien : l'ordinateur de ce dernier utilisait un système de reconnaissance d'empreintes digitales. Israël, la veille de l'anniversaire de sa fondation, a subi elle aussi les assauts d'un terrorisme d'un nouveau genre. Un virus a détruit un grand nombre de programmes militaires stratégiques. Après la lecture de ce livre, on peut se demander si l'informatique ne deviendra pas le cauchemar des nations du XXI[e] siècle. Un livre captivant, (*La Peste informatique* d'Alain Acco et Edmond Zucchelli ; édition Plume ; prix : 95 F). Eric Caberia

Le Nid du coucou

Clifford Stoll, chercheur au Lawrence Berkeley Laboratory, a trente-cinq ans et rien ne le différencie de ses collègues informaticiens, par même ses chemises douteuses et ses jeans délavés. Tout va pourtant changer pour lui à cause de 75 cents. Ce maniaque de la précision est, en effet, obsédé par une erreur de facturation qu'il a découverte en examinant les listings de facturation de l'ordinateur de son laboratoire. Ces 75 cents en trop agacent tant Clifford, qu'il entreprend des recherches. Il constate alors qu'un intrus se sert à distance de l'ordinateur du laboratoire pour pénétrer un réseau



informatique militaire. Une longue traque informatique va alors commencer. Clifford va chercher à identifier le pirate en suivant ses moindres faits et gestes sur les différents réseaux informatiques qu'il utilise. L'affaire, qui aurait pu être une simple plaisanterie d'adolescents, prend rapidement une tournure beaucoup plus sordide avec la découverte d'une véritable filière d'espions opérant à grande distance des ordinateurs qu'ils tentent de pénétrer, grâce aux immenses réseaux informatiques qui enserrent désormais notre planète. Ce livre, qui se veut autobiographique, constitue un véritable « polar informatique ». James Bond et ses acolytes peuvent donc se rhabiller, l'informatique semble, en effet, devenir l'outil de travail préféré des espions. Un livre instructif et passionnant tout à la fois (*Le Nid du coucou* de Clifford Stoll ; éditions Albin Michel ; prix : 120 F).

Eric Caberia

Union de PSI et de Presses Pocket

PSI, leader de l'édition informatique en France, s'allie à Presses Pocket, quatrième du marché en collections de poche. Un rapide examen des nouveaux conjoints permet de constater que PSI possède 30 % du marché de l'édition informatique et réalise un chiffre d'affaires de 39 millions de francs. Presses Pocket n'arrive pas non plus les mains vides. En effet, sa dot comprend douze collections très diverses allant du roman classique à la science-fiction, en passant par le roman policier. Son chiffre d'affaires est de 190 millions de francs.
Le but avoué de cette association est de faciliter l'accès du public au monde de la micro-informatique, en lançant une nouvelle collection « Micro-Informatique » de poche, avec comme argument de poids, des prix compétitifs (moins de 40 F) et des ouvrages de qualité. La gamme « Micro-Informatique » est composée de trois collections complémentaires. Une collection « Initiation facile », destinée aux débutants, une collection « Le guide rapide », orientée vers l'apprentissage d'un logiciel, d'un langage ou d'un système d'exploitation et, en dernier lieu, « Micro memento », constituée d'aide-mémoire de référence. De l'idylle de PSI et de Presses Pocket, six bambins ont déjà vu le jour : *Initiation facile GW basic*, Jean-Michel Gaudin, 33 F ; *Initiation facile MS-DOS*, Alain Pinaud, 26 F ; *Guide rapide turbo pascal*, Bénédicte Hudault, 30 F ; *Guide rapide DBase*

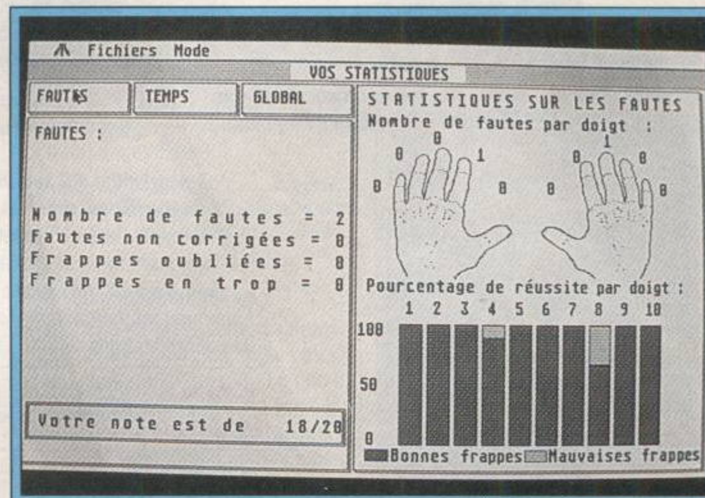


III plus, Bénédicte Hudault, 30 F ; *Guide rapide SQ1*, Patrick Pons (Inédit), 30 F ; *Le Basic et ses fichiers vol. 1*, Jacques Boisgontier, 37,50 F. Le rythme de parution annoncé par PSI et Presses Pocket est de deux livres par mois. Une union féconde, comme on peut le constater.

Eric Caberia

Dactyle

Dactyle est un logiciel d'apprentissage du clavier fonctionnant sur toute la gamme *ST* avec moniteur monochrome ou couleur. Vous y apprendrez la position de vos doigts sur le clavier, et de votre corps, ainsi que les principales règles de dactylographie et de traitement de texte.
L'apprentissage de la frappe elle-même peut se faire à trois niveaux : visualisation des mains et du clavier, du clavier seul ou sans visualisation. Chaque appui sur une touche indique le ou les doigts concernés ainsi que les codes ASCII et SCAN en décimal et hexadécimal (bien utiles aux programmeurs). La phase de test vous invite à taper des mots de difficulté croissante. A la fin de l'exercice, vous aurez droit à des statistiques sur vos résultats (fautes, vitesse de frappe). Un programme bien utile pour tous ceux qui se servent régulièrement de leur traitement de texte sans avoir de formation de dactylo (disquette Arobace, *Atari ST*, *prix : D)*. Jacques Harbonn



Dactyle : vos résultats apparaissent après chaque test.

AUCHAN

HYPERS-ACCROS : mordez dans la nouveauté !*

1690 F TTC

~~1790~~ **F TTC**

La nouvelle console NEC PC Engine est enfin sortie en France. Elle est à Auchan dans tous les rayons photo-micro informatique. D'une nouvelle technologie, elle vous en met plein les yeux et les oreilles.
Du 1er mars au 31 mars 1990, cette merveille vous est offerte avec le jeu ROCK-ON au prix de 1690 F TTC.
Que ne ferait-on pour les hypers-accros ?

*Offre valable du 01/03/90 au 31/03/90 dans la limite des stocks disponibles.
PC Engine est une marque déposée par NEC (Distributeur : SODIPENG sarl).

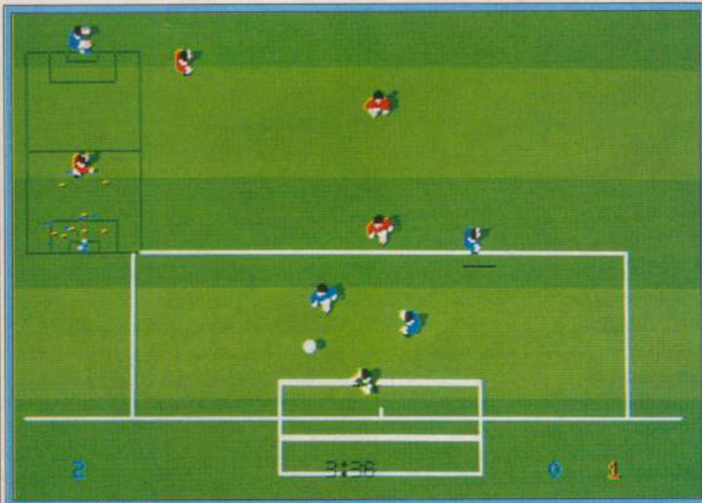
Auchan sponsor officiel du 2nd European Videogames Championship.



Titus cartonne

Titus est un éditeur qui remue décidément beaucoup. Non content d'être le premier a monde à présenter un jeu terminé sur CDI, il vient d'obtenir le feu vert de Sega pour produire des cartouches destinées aux consoles 8 bits. Une performance d'autant plus appréciable qu'ils ne sont que trois en Europe à avoir décroché cette autorisation : Titus, US Gold et Grandslam. Le premier titre à voir le jour, *Fire and Forget 2* devrait paraître au mois de mai.

Désireux de vous faire partager son goût pour le mouvement, Titus s'est associé à Commodore, à la Fnac et à la presse micro — avec *Tilt* en première ligne — et organise la première Coupe de France de football sur micro. Elle se déroulera le mercredi 7 mars, à l'auditorium de la FNAC des Halles de Paris. Les éliminatoires auront lieu sur des *Amiga 500* munis de deux joysticks Speedking (Konix). Chaque match, sur le logiciel *Kick Off*, durera dix minutes et, en cas de match nul, les compétiteurs se départageront, comme « pour de vrai », par l'épreuve des tirs au but. Vous serez au départ 32 titulaires et 32 suppléants, tirés au sort à partir des bulletins de participation parus dans *Tilt* n° 75. La date limite d'envoi étant fixée au 15 février, ceux qui n'ont pas répondu sont maintenant bien marris. Mais Titus a déjà reçu des centaines de réponses !



Que le meilleur footballeur sur Kick Off gagne !

La compétition risque d'être musclée : les footballeurs micro sélectionnés se battront pour gagner un *Amiga 500* et de nombreux autres lots sous l'œil des caméras de FR3. Ou, vous avez bien lu : les matchs seront filmés et passeront dans l'émission DVLM (Drevet vend la mèche). Les commentaires seront assurés par Cyril Drevet soi-même ! Une grande journée en perspective. *Tilt*, bien sûr, sera là et rendra compte en détail de la manifestation.

Jean-Loup Renault

Quand deux géants se tendent la main...

Innelec, l'un des principaux distributeurs hard et soft de Paris, se prépare à accueillir sur son stand au PC Forum l'équipe de Microprose. But de l'opération, mettre en évidence la fabuleuse évolution du logiciel ludique sur *PC*. Avec des démonstrations permanentes des plus célèbres softs de pilotage, de *F 15 Strike Eagle II* à *MI Tank Platoon*, Microprose montre bien qu'il reste leader dans le domaine de la simulation. Quant à Innelec, c'est pour lui l'occasion de rappeler qu'il distribue en France un nombre impressionnant de softs, catalogue à l'appui ! Après s'être intéressé de très près au CD ROM, la firme relance toute une gamme de softs pour *ST* et *Amiga*. Parmi eux, les derniers titres de Codemasters associent faible prix et qualité. Un exemple, *Advanced Rugby Simulator*, un logiciel nominé aux Tilt d'Or 89 ! Olivier Hautefeuille

Les graphistes du mois

L'Atari ST de Régis Barbey, 17 ans, rend un hommage très républicain à ses ancêtres pinceaux et crayons. Celui de Patrick Balhade, 32 ans, ne demande qu'à créer des graphismes au sein d'une équipe de développement de jeux ! Ecrire à Tilt, qui transmettra.



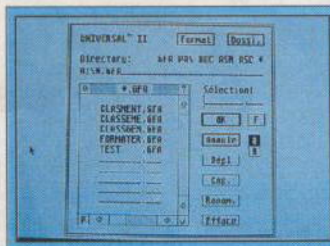
Régis Barbey (Atari ST).



Patrick Balhade (Atari ST).

UIS II

UIS II (Universal Item Selector) est un sélecteur de fichiers pour *Atari ST*, qui remplace celui du GEM. Il est beaucoup plus complet que ce dernier en corrigeant certains défauts et en facilitant grandement toutes les opérations de manipulations de fichiers. Il peut être lancé directement à partir d'un dossier Auto ou du bureau GEM. Les apports sont importants : sélection directe de l'un des drives en ligne (partitions disque dur comprise), déplacement, copie, effacement et réidentification de fichiers, création de dossier ou formatage de disquette sans quitter le sélecteur. Divers attributs de fichiers (GFA, DOC, ASC, etc.) sont proposés pour faciliter le tri. Outre le nom, il est possible de connaître la taille, l'heure et la date de création d'un fichier. *UIS II* peut, sur l'ensemble du catalogue, retrouver le chemin d'un fichier donné (même s'il est au sein d'un sous-sous-dossier). Voilà qui devrait intéresser les possesseurs de disque dur un peu désordonnés (ALM pour *Atari ST*, *prix : C*). Jacques Harbonn



UIS : de l'ordre dans vos fichiers !





MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA!

SPECIAL ANNIVERSAIRE FORUM DES HALLES

DES PROMOTIONS GÉANTES!!!

pour tous les ordinateurs

ATARI ST. *Exemple*

Action Fighter	~~199~~ F	99 F
Astaroth	~~185~~ F	99 F
Balance of Power 1990	~~249~~ F	149 F
Bloodwych	~~245~~ F	149 F
Casttle Warrior	~~245~~ F	149 F
Darius	~~199~~ F	99 F
Day of the Viper	~~249~~ F	149 F
Dragon Spirit	~~199~~ F	99 F
Dragons of Flamme	~~249~~ F	149 F
Eye of Horus	~~249~~ F	149 F
Hillsfar	~~245~~ F	149 F
Interphase 3D	~~249~~ F	149 F
Kult	~~275~~ F	149 F
Microprose Soccer	~~245~~ F	149 F
Moonwalker	~~189~~ F	99 F
Oil Impérium	~~249~~ F	149 F
Powerdrift	~~199~~ F	99 F
Premier Collection 2	~~299~~ F	149 F
Red Storm Rising	~~269~~ F	149 F
Stormlord	~~199~~ F	99 F
Tiger Road	~~199~~ F	99 F
Etc...		

PC COMPATIBLES
Exemple :

APB	~~249~~ F	149 F
Bar Games	~~249~~ F	149 F
Carrier Command	~~349~~ F	149 F
Dragons of Flamme	~~249~~ F	149 F
Gold Of the Americas	~~249~~ F	149 F
Keef The Thief	~~249~~ F	149 F
Le Fétiche Maya	~~269~~ F	149 F
Moonwalker	~~199~~ F	99 F
Neuromancer	~~249~~ F	149 F
Oil Imperium	~~249~~ F	149 F
OmniConspiracy	~~349~~ F	149 F
Ooze	~~249~~ F	149 F
Starglider 2	~~349~~ F	149 F
Etc...		

AMIGA. *Exemple*

Battletech	~~249~~ F	149 F
Bloodwych	~~249~~ F	149 F
Capone (phaser)	~~199~~ F	99 F
Casttle Warrior	~~199~~ F	99 F
Day of the Viper	~~249~~ F	149 F
Dragon's of Flamme	~~249~~ F	149 F
Fighting Soccer	~~249~~ F	99 F
Hillsfar	~~249~~ F	149 F
Horse Racing	~~249~~ F	149 F
Keef the Thief	~~249~~ F	149 F
Moonwalker	~~199~~ F	99 F
Mystery of the Mummy	~~249~~ F	149 F
POW (phaser)	~~199~~ F	99 F
Quartz	~~249~~ F	99 F
Questron 2	~~245~~ F	99 F
Space Quest 3	~~299~~ F	149 F
Star Blaze	~~199~~ F	99 F
Etc...		

AMSTRAD CASSETTE/DISQUETTE
Exemple :

3 D Pool	~~99/149~~ F	59/99 F
Barbarian 2	~~99/ND~~	59/ND
Forgotten Worlds	~~99/149~~ F	59/99 F
Galaxy Force	~~99/149~~ F	55/99 F
Heat Wave	~~99/149~~ F	59/99 F
La Compil Ocean	~~99/149~~ F	55/99 F
MoonWalker	~~99/149~~ F	59/99 F
Powerdrift	~~99/149~~ F	59/99 F
Run the Gauntlet	~~99/149~~ F	59/99 F
The Eliminator	~~99/149~~ F	59/99 F
Etc...		

Ces logiciels sont disponibles dans les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance. (Dans la limite des stocks disponibles)

Ne manquez pas l'événement

GENIAL

MICROMANIA
au FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux.
135 M² DE JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA, PC Compatibles, Thomson...

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

RAYON AGRANDI

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91
LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ DE 2500 JEUX EN STOCK

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4ᵉ Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an**
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons **immédiatement**
contre un logiciel **neuf**

EVCS : Serez-vous champion d'Europe 90 ?

Voici donc le coup d'envoi officiel de la seconde édition des European Videogrames Championship. Plus de partenaires, plus de concurrents, bref nous avons voulu faire mieux qu'en 1989 !



Après le succès des premiers championnats européens de jeu vidéo du Salon de la Micro 1989, on repart sur les chapeaux de roue pour une seconde édition. Mais, cette fois, l'opération prend une ampleur exceptionnelle. *Tilt* s'est associé aux hypermarchés Auchan, présents partout en France, afin de donner à chacun une chance de prouver sa valeur et de participer à la grande finale qui aura fin octobre lors du Salon de la Micro. Les sélections vont se faire en plusieurs étapes et c'est un véritable championnat, ouvert à tous, que vous participerez.

Une épreuve pour tous...

De plus, les prix seront plus nombreux et leurs montants seront plus élevés. Mais il va falloir faire vite : c'est dès le mois de mars que les premières épreuves éliminatoires ont lieu !

Cette première étape va se dérouler dans tous les hypermarchés Auchan de France et de Navarre. Pour participer, rien de plus simple. Rendez-vous au centre Auchan le plus proche de votre domicile à la date indiquée dans le tableau et vous pourrez concourir sur la machine de votre choix : *Amstrad CPC 6128, Atari 520 STE, Amiga 500,* console *Nintendo* ou *Sega*. Vous pouvez vous inscrire dès maintenant au rayon photo-micro. A la fin de la journée, il y aura un gagnant par machine et par magasin. Ces cinq vainqueurs auront accès à la deuxième phase du championnat : les finales régionales. Pour l'occasion, la France a en effet été divisée en quatre grandes régions qui sélectionneront durant le mois de mai une équipe chacune. Dès ce moment, il y aura des prix à encaisser puisque les équipes se verront attribuer la somme de 5 000 F (1 000 F par joueur). Les dates et lieux paraîtront dans le prochain *Tilt*.

Tous ces champions — 5 par région, donc 20 au total — se retrouveront à Paris le 27 octobre au Salon de la Micro pour la finale française. Ceux qui habitent loin peuvent se rassurer : les frais de transport et d'hébergement seront entièrement pris en charge. Les primes vont alors commencer à devenir très alléchantes : 10 000 F au premier, 5 000 F au deuxième, 2 500 F au troisième, 1 250 F pour les quatrième et cinquième, et 500 F en bons d'achat chez Auchan pour les quinze autres. A coup sûr, la tension montera d'un cran !

L'équipe de France ? Les cinq meilleurs !

Les cinq premiers constitueront l'équipe de France qui s'opposera dès le lendemain aux autres teams européens en une lutte acharnée pour le titre suprême. Pour conserver le suspense, les montants des prix sont encore secrets. Mais ils seront particulièremnt copieux, soyez-en certains. Il y aura aussi des gratifications spéciales. Auchan, en veine de générosité, a déjà décidé d'offrir 2 500 F, en plus, au meilleur joueur européen. Les dollars dansent déjà devant vos yeux ? *Tilt* vous souhaite bonne chance !

Les machines et les jeux

Micro ou console	jeu
Amstrad CPC 128	P 47 (Microprose)
Atari 520 STE	Silkworm (Virgin Loisir)
Amiga 500	Pinball Magic (Loriciel)
Nintendo	Trojan (Capcom)
Sega	Altered Beast (Virgin Loisir)

Pour ne pas rater les éliminatoires

Région	Localisation du magasin	CP	Ville	Adresse	Date
Nord	Petite-forêt	59140	Anzin	RN 45	7 mars
	Louvroil	59720	Louvroil	Départementale 121	10 mars
	Cambrai	59161	Escaudœuvres	2, rue Jean-Jaurès	14 mars
	Villeneuve d'Ascq	59650	Villeneuve d'Ascq	Centre Cal Triolo	21 mars
	Dunkerque	59760	Grande Synthe	RN 40	28 mars
	Englos	59320	Haubourdin	Centre Cal Les Géants RN 52	31 mars
	Roncq	59223	Roncq	Boulevard d'Halluin	4 avril
	Leers	59115	Leers	Rue Pierre-Catteau	11 avril
	Béthune	62400	Béthune	Centre Cal La Rotonde — Rue Dr Dhenin	18 avril
	Boulogne	62200	Boulogne-St-Martin	RN 42	25 avril
Paris et très grande couronne	Velizy	78140	Velizy-Villacoublay	Centre Cal Velizy 2 — Av. de l'Europe	7 mars
	Cergy-Pontoise	95003	Cergy	Centre Cal des 3 Fontaines	14 mars
	Orléans	45140	St-Jean-de-la-Ruelle	Rue de la Mouchetière	17 mars
	La Défense	92800	Puteaux	Centre Cal les Quatre Temps	21 mars
	Melun	77240	Cesson	RN 5 — Centre Cal Boissenart	28 mars
	Fontenay-sous-Bois	94120	Fontenay-sous-Bois	Avenue du Maréchal Foch	4 avril
	Bretigny-sur-Orge	91240	Bretigny-sur-Orge	Chemin Départemental 19	11 avril
	Plaisir-les-Clayes	78730	Plaisir-les-Clayes	Départementale 161	18 avril
	Le Havre	76620	Le Havre	ZAC du Mont-Gaillard	25 avril
Grand Ouest	Bordeaux Le Lac	33000	Bordeaux	Quartier du Lac	4 avril
	Le Mans	72650	La Chapelle-St-Aubin	RN 138	18 avril
Grand Sud-Est	Lyon St-Priest	69800	Lyon St-Priest	ZAC du Champ-du-Pont	7 mars
	Avignon Le Pontet	84130	Le Pontet	ZAC du St-Tronquet	14 mars
	Aubagne	13400	Aubagne	Route de Géménos	21 mars
	Martigues	13500	Martigues	ZAC de Canto Perdrix	28 mars
	St-Etienne Centre 2	42000	St-Etienne	Rue Alexandre Pourcel — Centre II	4 avril
	Perpignan	66028	Perpignan	RN 9 — Mas Galté	11 avril
	Nice	06340	La Trinité Victor	Centre Cal de la Trinité	18 avril
	Annecy	74330	La Balme-de-Sillingy	ZI de la Mandallaz — Epagny	25 avril
	St-Etienne Villars	42390	Villars	Montravel	25 avril

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA
DES PROMOTIONS GÉANTES !





MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS	**249F**
+944 TURBO CUP+SPACE RACER +MACH 3	
EUROPEAN DREAMS	**259F**
+TEEN AGE QUEEN+BILLARD SIM. +ACTION SERVICE+BOBO	
PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL	

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BATMAN CAPED CRUSAD.	199F
BLADE WARRIOR	249F
DRAKKHEN	339F
EAGLE'S RIDER	249F
FULL METAL PLANET	299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
PINBALL MAGIC	199F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

BATTLE OF BRITAIN	299F
CAPONE (PHASER)	199F
COLOSS. CHESS X	249F
CYBERBALL	**249F**
DRAGON 'S LAIR	**499F**
DUNGEON MASTER	**399F**
EYE OF THE STORM	**249F**
HARPOON	299F
HIGHWAY PATROL 2	249F
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	249F
INTERPHASE 3D	249F
KHALAAN	299F
LHX ATTACK CHOPER	**399F**
LORDS OF RISING SUN	249F
LOW BLOW	**249F**
MADDEN FOOTBALL	249F
P47	249F
PARIS/DAKAR 90	**245F**
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
POWERDROME	**249F**
RVF HONDA	269F
SPACE ROGUE	249F
STARTRECK V	249F
ULTIMATE GOLF	**249F**
WEIRD DREAMS	249F
WOLF PACK	299F
WILD STREETS	269F

ACCESSOIRES

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	99F

HIT PARADE

AFTERBURNER	299F
BLOOD MONEY	249F
BOMBER	349F
BUDOKAN	249F
DOUBLE DRAGON 2	249F
GHOSTBUSTERS 2	329F
HARD DRIVIN'	249F
INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	299F
INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
INDY 500	249F
M1 TANK PLATOON	399F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
STARFLIGHT 2	249F
STUNTCAR	249F
XENON 2	249F

BARBARIAN(PALACE) + ANTIRIAD	289F
BARBARIAN 2	299F
COLONEL'S BEQUEST	449F
CONFLICT EUROPE	249F
CORVETTE	299F
DE LUXE PAINT 2 FR.	985F
DE LUXE STRIP POKER	199F
DEATH TRACK	299F
DIE HARD	299F
DOUBLE DRAGON	195F
E.S.S. (HERMES)	295F
FACE OFF	299F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST IV	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LEISURE SUIT LARRY 3	445F
MECH WARRIOR	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
NORTH AND SOUTH	259F
OUT RUN	199F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
ROBOCOP	199F
SAMURAI	295F
SIM CITY	299F
SPACE QUEST 3	249F
SHOGUN	299F
STARVEGA	369F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
TV SPORT FOOTBALL	299F

AMIGA

MAGNUM 4 : LES N°1	**299F**
+OPERATION WOLF +AFTER BURNER +DOUBLE DRAGON +BARBARIAN 2 +BATMAN THE CAPED CRUSADER	
LES VAINQUEURS	**299F**
+FORGOTTEN WORLDS +THUNDERBLADE +TIGER ROAD +LAST DUEL +BLASTEROIDS	
LES GEN' D'OR	**249F**
+BIO CHALLENGE +R TYPE +VOYAGER +INTERNATIONAL KARATE +	
LES JUSTICIERS	**249F**
+DRAGON NINJA +ROBOCOP +RAMBO 3	

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	249F
BUDOKAN	249F
DRAGON'S BREATH	299F
HEAVY METAL	249F
IVANHOE	249F
INFESTATION	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	249F
MAUPITI ISLAND	289F
RAINBOW ISLAND	249F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F
TV SPORT BASKETBALL	249F

AUTRES NOUVEAUTES

688 ATTACK SUB	**249F**
ANTAGO	**199F**
BLADE WARRIOR	**249F**
BLUE ANGEL	**249F**
COSMOS	**249F**
DRAGON SPIRIT	**299F**
EAGLE'S RIDER	249F
HARRICANA	**249F**
HOT ROD	**249F**
JACK NICKLAUS GOLF	**249F**
JUMPING JACK SON	**229F**
KHALAAN	**299F**
PARIS DAKAR 90	**245F**
ROCK STAR (I WAN.)	**N.C.**
SKATE OR DIE	**249F**
SKIDZ	**199F**
SPACE HARRIER 2	249F
ULTIMATE GOLF	**249F**
VAUX	**245F**
WAR HEAD	**249F**

HIT PARADE

CABAL	245F
CHASE HQ	249F
DOUBLE DRAGON 2	199F
F29	249F
GHOULS'N GHOSTS	249F
INDIANA JONES: LAST CRUSADE (AVENTURE)	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS - LA MENACE -	299F
NINJA WARRIORS	199F
SIM CITY	299F

ALTERED BEAST	249F
BAD COMPANY	249F
BATMAN(LE FILM)	245F
BEAST(SHADOW OF) +1 T-SHIRT GRATUIT	349F
BOMBER	299F
CONTINENTAL CIRCUS	199F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DRAKKHEN	299F
DRIVIN FORCE	269F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
E.S.S.(HERMES)	285F
FALCON	295F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FULL METAL PLANET	249F
GREAT COURTS (PRO TENNIS)	249F
GHOSTBUSTERS 2	239F
HARD DRIVIN'	189F
HOUND OF SHADOW	249F
HIGH WAY PATROL 2	249F
INDIANA JONES: LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
INTERPHASE 3D	249F
IT CAME FROM DESERT	299F
KICK OFF	269F
LES INCORRUPTIBLES	249F
LORDS OF RISING SUN	299F
MANIAC MANSION	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
NEVERMIND	199F
NEW ZEALAND STORY	245F
NORTH AND SOUTH	259F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
OPERATION THUNDERB..	249F
PANZER BATTLE	249F
PINBALL MAGIC	199F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
RVF HONDA	269F
SCRABBLE	245F
SHINOBI	199F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SPACE ACE	449F
STUNTCAR	245F
STRYX	199F
SUPER WONDERBOY	249F
THE STRIDER	249F
VIGILANTE	149F
WILD STREETS	269F
XENON 2 MEGABLAST	249F

PROMOTIONS MICROMANIA

Exemple :

(Dans la limite des stocks disponibles)

PC COMPATIBLES

APB	~~249 F~~	149 F
Bar Games	~~249 F~~	149 F
Carrier Command	~~349 F~~	149 F
Dragons of Flamme	~~249 F~~	149 F
Gold Of the Americas	~~249 F~~	149 F
Keef The Thief	~~249 F~~	149 F
Le Fétiche Maya	~~269 F~~	149 F
Moonwalker	~~199 F~~	99 F
Neuromancer	~~249 F~~	149 F
Etc...		

AMIGA

Altered	~~249 F~~	149 F
Battletech	~~249 F~~	149 F
Bloodwych	~~249 F~~	149 F
Capone (phaser)	~~199 F~~	99 F
Casttle Warrior	~~199 F~~	99 F
Day of the Viper	~~249 F~~	149 F
Dragon's of Flamme	~~249 F~~	149 F
Fighting Soccer	~~249 F~~	99 F
Hillsfar	~~249 F~~	149 F
Horse Racing	~~249 F~~	149 F
Keef the Thief	~~249 F~~	149 F
Moonwalker	~~199 F~~	99 F
Mystery of the Mummy	~~249 F~~	149 F
POW (phaser)	~~199 F~~	99 F
Quartz	~~249 F~~	99 F
Questron 2	~~245 F~~	99 F
Space Quest 3	~~299 F~~	149 F
Star Blaze	~~199 F~~	99 F
Etc...		





ATARI ST

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

3615 MICROMANIA DES QUIZZ DÉMENTS !

LES MEILLEURES OFFRES ATARI ST

MAGNUM 4
LES N° 1 299F

+OPERATION WOLF
+AFTER BURNER
+DOUBLE DRAGON
+BATMAN CAPED CRUSADER
+BARBARIAN 2

LES GEN' D'OR
249F

+ BIO CHALLENGE
+ R TYPE
+ VOYAGER
+ INTERNATIONAL KARATE+

LES VAINQUEURS
299F

+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD
+ LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES JUSTICIERS
249F

+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LE PHASER

compatible avec
ATARI ST, AMIGA,
PC COMPATIBLE
et AMSTRAD CPC
(avec un jeu
West Phaser)



349 F

COMPILATIONS

PREMIER COLLECTION 3
299F
+CYBERNOID 2
+ARCHIPELAGOS
+QUADRALIEN
+BATTLESHIP

COLLECTION PLATINUM 2
249F
+IKARI WARRIORS
+BUGGY BOY+SPACEHARRIER
+BATTLESHIPS+BOMBJACK
+LIVE AND LET DIE
+THUNDERCATS+BEYOND. ICE

COMMANDO 269F
+SKRULL+ ACTION SERVICE
+WANTED+WARLOCK'S QUEST

GREMLIN ACTION ST 299F
+CYBERNOID
+MOTOR MASSACRE
+TECHNOCOP
+ARTURA
+DEFLECTOR

AMERICAN DREAMS 259F
+SUPERSKI+OPERATION JUPITER
+OPERATION NEPTUNE
+BUBBLE GHOST

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

LES BEST DE US GOLD 299F
+OUT RUN+1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2

OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER
+BARBARIAN+CRAZY CARS
+WIZZBALL+RAMPAGE

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACE HARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

SIMULATION HITS 249F
+944 TURBO CUP+ SPACE RACER
+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLAIRD SIM.
+ACTION SERVICE+BOBO

SUPER QUINTET 259F
+PASSAGERS DU VENT 1 ET 2
+BUBBLE GHOST+BIVOUAC
+WARLOCK WEST

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	199F
CABAL	199F
EAGLE'S RIDER	249F
F29	199F
HEAVY METAL	199F
IVANHOE	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	199F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	299F
PINBALL MAGIC	199F
RAINBOW ISLAND	199F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F

PROMOTIONS MICROMANIA

ATARI ST
Exemple :
(Dans la limite des stocks disponibles)

Action Fighter	~~199 F~~	99 F
Astaroth	~~185 F~~	99 F
Balance of Power ...	~~249 F~~	149 F
Bloodwych	~~245 F~~	149 F
Casttle Warrior	~~245 F~~	149 F
Darius	~~199 F~~	99 F
Day of the Viper	~~249 F~~	149 F
Dragon Spirit	~~199 F~~	99 F
Dragons of Flamme	~~249 F~~	149 F
Eye of Horus	~~249 F~~	149 F
Hillsfar	~~245 F~~	149 F
Interphase 3D	~~249 F~~	149 F
Kult	~~275 F~~	149 F
Microprose Soccer	~~245 F~~	149 F
Moonwalker	~~189 F~~	99 F
Oil Impérium	~~249 F~~	149 F
Powerdrift	~~199 F~~	99 F
Premier Collection 2	~~299 F~~	149 F
Red Storm Rising	~~269 F~~	149 F
Stormlord	~~199 F~~	99 F
~~Tiger Road~~	~~199 F~~	~~99 F~~
Etc...		

AUTRES NOUVEAUTES

5 TH GEAR	199F
ANTAGO	199F
BLADE WARRIOR	249F
BLUE ANGEL	249F
COLORADO	249F
COSMOS	249F
CYBERBALL	199F
DRAGON SPIRIT	249F
DRIVIN FORCE	269F
GHOST AND GOBBLINS	195F
HARRICANA	249F
HEROES QUEST	249F
HOT ROD	249F
JACK NICKLAUS GOLF	199F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
PARIS DAKAR 90	245F
PIPEMANIA	269F
ROCK STAR (I WAN..)	N.C.
ROCK'N ROLL	199F
SCRAMBBLE SPIRITS	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
SPACE ACE	449F
STARFLIGHT	249F
STRYX	199F
TOYOTTES	
ULTIMATE GOLF	249F
VROOM	199F
WARHEAD	249F
X-OUT	199F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

3615 MICROMANIA C'EST GÉANT !

ATARI ST





MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

DES PROMOTIONS GÉANTES !

HIT PARADE

BATMAN (LE FILM)	199F
BOMBER	299F
CHASE HQ	199F
~~CHAOS STRIKES BACK~~	~~225F~~
~~(SUITE DUNGEON MASTER)~~	
GHOSTBUSTERS 2	239F
GHOULS'N GHOSTS	199F
HARD DRIVIN'	199F
~~INDIANA JONES :~~	~~249F~~
~~THE LAST CRUSADE (AVENTURE)~~	
~~LES VOYAGEURS DU TEMPS~~	
~~LA MENACE~~	~~249F~~
NINJA WARRIORS	199F
OPERATION THUNDER...	199F
P47	249F
SEUCK	299F
SHERMAN M4	249F
SIM CITY	299F

3 D POOL	199F
ALTERED BEAST	199F
BAD COMPANY	249F
BATTLECHESS	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	249F
BLOOD MONEY	245F
BLOODWYCH	249F
CALIFORNIA GAMES	195F
CHICAGO 90	249F
CONFLICT EUROPE	249F
CONTINENTAL CIRCUS	199F
CRAZY SHOT(PHASER)	199F
DE LUXE STRIP POKER	199F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DRAKKHEN	299F
~~DUNGEON MASTER~~	~~245F~~
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
DYNAMITE DUX	199F
E.S.S.(HERMES)	295F
EYE OF HORUS	249F
~~FALCON~~	~~235F~~
FALCON MISSION DISK 1	199F
FERRARI FORMULA 1	245F
FIGHTING SOCCER	249F
FOOTBALLER OF YEAR2	199F
FULL METAL PLANET	249F
GAZZA	269F
GREAT COURTS	249F
(PRO TENNIS COURT)	
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	249F

HYGHWAY PATROL2	249F
INDIANA JONES :	199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
INFESTATION	249F
INTERPHASE 3D	249F
KICK OFF	269F
KICK OFF EXTRA TIME	149F
KNIGHT FORCE	269F
LE FETICHE MAYA	249F
LES INCORRUPTIBLES	199F
LES PORTES DU TEMPS	285F
MANIAC MANSION	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
NEVERMIND	199F
NEW ZEALAND STORY	199F
NORTH AND SOUTH	259F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
OIL IMPERIUM	249F
OOZE	299F
PIRATES	269F
PLAYER MANAGER	269F
~~POPULOUS~~	~~249F~~
POPULOUS (DATA DISK)	99F
RALLYE CROSS	269F
~~RICK DANGEROUS~~	~~259F~~
~~ROCKET RANGER~~	~~275F~~
~~RVF HONDA~~	~~269F~~
SHINOBI	199F
~~SILKWORM~~	~~199F~~
SPACE HARRIER 2	249F
SPIDERMAN	269F
STARBLAZE	249F
~~STUNTCAR~~	~~245F~~
SUPER WONDERBOY	199F
SWITCH BLADE	199F
TANK ATTACK	249F
TARGHAN	245F
~~THE STRIDER~~	~~199F~~
TIME SCANNER	199F
TIME	299F
TURBO OUT RUN	199F
TV SPORT FOOTBALL	249F
VIGILANTE	149F
WATERLOO	249F
WEIRD DREAMS	235F
WILD STREETS	269F
XENON 2 MEGABLAST	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

JEUX POUR CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA	**990F**
CONSOLE SEGA	**1149F**
(+ LE PISTOLET)	
PISTOLET SEGA	**359F**
(+ 3 JEUX)	
PISTOLET SEGA	**249F**
CONTROL STICK SEGA	**129F**
RAPID FIRE SEGA	**99F**
MANETTE SPECIALE	**145F**
(SPEED KING)	
LUNETTES 3D	**325F**

NOUVEAUTÉS

CALIFORNIA GAMES	295F
CAPTAIN SILVER	295F
CASINO GAMES	295F
CLOUD MASTER	**295F**
CYBORG HUNTER	255F
DEAD ANGLE	**295F**
DYNAMITE DUX	**295F**
GALAXY FORCE	295F
GHOSTBUSTERS	255F
PSYCHO FOX	**295F**
R TYPE	295F
SPELL CASTER	**295F**
TENNIS ACE	295F
WANTED	255F
WONDERBOY 3	**295F**

HIT PARADE

ALTERED BEAST	295F
DOUBLE DRAGON	295F
GOLVELLIUS	295F
KENSEIDEN	295F
RASTAN SAGA	295F
SHINOBI	295F
THUNDERBLADE	295F
VIGILANTE	295F
Y'S	295F
ZILLION 2	255F

AFTER BURNER	295F
ALIEN SYNDROME	295F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALEX KIDD H.T.V.	255F
ALESTE POWER STRIKE	255F
AMERICAN BASEBALL	295F
BLACK BELT	255F
BOMBER RAID	295F
CHOPLIFTER	255F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	295F
FANTASY ZONE MAZE	255F
GREAT BASKETBALL	255F
LORD OF THE SWORLD	295F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
RAMBO 3	295F
RAMPAGE	295F
RESCUE MISSION	255F
ROCKY	295F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHOOTING GAME	259F
SPACE HARRIER	295F
TIME SOLDIERS	295F
WONDERBOY	255F
WONDERBOY M.L.	295F
WORLDS SOCCER	255F
ZAXXON 3D	295F

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

ARCTIFOX
BARBARIAN
BARD'S TALE 1
~~BIONIC COMMANDO~~
EMPIRE
FUSION
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
SOLOMON'S KEY
STARFLEET
STREET FIGHTER
MUSIC CONSTRUCTION SET
LEADERBOARD
GAUNTLET 2

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

AMSTRAD 464-6128





MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

3615 MICROMANIA DES QUIZZ DÉMENTS !

DES COMPILATIONS GEANTES

DOUBLE ACTION 149/199 F
+ DOUBLE DRAGON
+WEC LE MANS
+REAL GHOSBUSTERS
+DALEY THOMPSON OLYM.

LES 100% A D'OR 149/199 F
Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100%
+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE
+ TITAN
+ 1 autocollant inédit
+ 1 super poster de Miss X

LES MAITRES NINJAS 129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+LAST NINJA 2

COIN OP HITS 129/179 F
+ OUT RUN
+THUNDERBLADE
+ROAD BLASTERS
+SPY HUNTER
+BIONIC COMMANDO

EPYX 21 CHALLENGE OLYMPIQUE 149/199 F
23 simulations

LES BARBARES 149/199 F
+BARBARIAN 2
+RENEGADE 3
+DOUBLE DETENTE
+GUERILLA WAR

LES VAINQUEURS 149/199 F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE
+TIGER ROAD
+LAST DUEL
+BLASTEROIDS

+ BARBARIAN 1 BARBARIAN 2 99/149 F

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F
+STORMLORD (arcade)
+SUPER SCRAMBBLE (moto
+SKATE CRAZY(sim. skate)
+NIGHT RAIDER(sim vol)
+ARTURA (avent/action)
+DARK FUSION (arcade)
+GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ARCADE FOOT BALL (foot,
+TECHNOCOP (arcade)
+MOTOR MASSACRE(arcade)
+MARAUDER(shoot'em up)
+H.A.T.E.(shoot'em up)

LA COLLECTION 175/245 F
LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT ABSOLUMENT AVOIR
+ARKANOID (Casse-brique)
+BATMAN (jeu d'action)
+RAMBO(combat guerrier)
+GREEN BERET(combattant)
+CRAZY CARS(simulation auto)
+MATCH DAY(sim.de football)
+MATCH POINT(sim. de tennis)
+KONAMIS GOLF(sim. de golf)
+CAULDRON(arcade action)
+THE GREAT ESCAPE(action)
+YIE AR KUNG FU(karate)
+MAG MAX(arcade espace)
+TOP GUN(sim.de vol)
+GALVAN(jeud'arcade)
+SORCERY (jeu d'aventure)

COMPILATIONS

EPYX ACTION 129/199F
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+CALIFORNIA GAMES
+STREET SPORT BASKETBALL
+4 X 4 OFF ROAD RACING
+GAMES WINTER EDITION

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

SIMULATION HITS 169/249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH 3

SOCCER SQUAD 99/149F
+FOOTBALLER OF THE YEAR
+GARY L. SUPER STAR SOCCER
+GARY L. SUPER SKILLS
+ROY OF THE ROVERS

STAR WARS TRILOGY 129/199F

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID
+DEFLEKTOR
+MASK +BLOOD BROTHERS
+NEBULUS+HERCULES
+NORTHSTAR+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOM STRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER
+BIONIC COMMANDO
+SIDE ARMS
+GUNSMOKE
+DESOLATOR
+SHACKLED

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON
+PREDATOR
+KARNOV
+CRAZY CARS
+COMBAT SCHOOL

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCHDAY2
+BASKETMASTER
+SUPER HANG ON
+CHAMPION CHIP SPRINT
+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF

ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN
+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2

SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INTERNATIONAL KARATE+
+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R

COLLECT. GOLD 1 99/119F
+PAPERBOY+BATTY
+GHOS'N GOBBLINS

AMSTRAD 464-6128





MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

3615 MICROMANIA C'EST GÉANT !

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	149/199F
BOMBER	149/199F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
HEAVY METAL	99/149F
HOSTAGES	169/229F
HOT ROD	99/149F
PINBALL MAGIC	149/199F
RAINBOW ISLAND	99/149F
TARGHAN	ND/199F
TEENAGE QUEEN	ND/229F
TENNIS CUP	169/199F

AUTRES NOUVEAUTES

BOMBUZAL	99/149F
CRAZY SHOT(PHASER)	149/199F
CYBERBALL	99/149F
DARK CENTURY	139/179F
HARRICANA	149/199F
PIPEMANIA	139/179F
PLAYER MANAGER	139/179F
ROCK'N ROLL	99/149F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SPACE HARRIER 2	99/149F
SPHERICAL	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
TUSKER	99/149F
X-OUT	99/149F

LE PHASER

349 F

compatible



avec AMSTRAD
CPC 464 ET CPC 6128.

(avec un jeu : West Phaser).

HIT PARADE

CABAL	99/149F
CHASE HQ	99/149F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
HARD DRIVIN'	89/139F
INDIANA JONES	99/149F
JACK NICKLAUS GOLF	99/169F
KICK OFF	139/179F
NINJA WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
OPERATION THUNDERB..	99/149F
P47	129/179F
TEST DRIVE 2	129/169F
THE STRIDER	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
WILD STREETS	139/179F

LE PISTOLET MAGNUM



349 F

POUR CPC 464
ET 6128
AVEC 6 JEUX

THOMSON

	C/D
ACTION VOLUME 1	149/199F
CHICAGO 90	149/199F
GP500/MGT/SAPIENS	149/199F
LES ATHLETES 2	149/199F
LES CLASSIQUES 4	170/210F
LES FUTURISTES	149/199F
LES FUTURISTES 2	ND/210F
LES HITS DE GREMLIN	199/199F
LES HITS DE OCEAN	199/199F
LES HITS N 1	160/199F
LES JOUEURS	ND/199F
LES PRIVES	149/199F
SIMULATION PACK	149/199F

AMSTRAD (suite)

ALPHA KHOR	ND/199F
3 D POOL	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHUCK YEAGER AFT	95/145F
CONTINENTAL CIRCUS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON SPIRIT	99/149F
DYNAMITE DUX	99/149F
FIGHTING SOCCER	99/149F
FOOTBALLER OF YEAR 2	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
GAZZA	139/179F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
KNIGHT FORCE	139/179F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MICROPROSE SOCC.	109/165F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
MR HELI	99/149F
PASSING SHOT	99/149F
PERMIS DE TUER	99/149F
RICK DANGEROUS	99/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHINOBI	99/149F
SHUFFLE PUCK CAFE	149/199F
SILKWORM	99/149F
SKWEEK	145/195F
SHUFFLEPUCK CAFE	ND/199F
SUPER WONDERBOY	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
TOOBIN	99/149F
VIGILANTE	99/149F
WINDSURF WILLY	ND/199F
WINGS OF FURY	149/199F
XYBOTS	99/149F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

PROMOTIONS MICROMANIA

AMSTRAD CASS/DISC

Exemple :

3 D Pool	~~99/149 F~~	59/99 F
Barbarian 2	~~99/ND~~	59/ND
Forgotten Worlds	~~99/149 F~~	59/99 F
Galaxy Force	~~99/149 F~~	55/99 F
Heat Wave	~~99/149 F~~	59/99 F
La Compil Ocean	~~99/149 F~~	55/99 F
MoonWalker	~~99/149 F~~	59/99 F
Powerdrift	~~99/149 F~~	59/99 F
Run the Gauntlet	~~99/149 F~~	59/99 F
The Eliminator	~~99/149 F~~	59/99 F
Etc...		

(Dans la limite des stocks disponibles)

SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES	
MANETTE US GOLD	109F
(Plus une montre digitale GRATUITE)	
Manette SPEED KING	109F
Manette Navigator	149F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON pour branchement de deux manettes	49F
Cable Magneto AMST.	49F
Cable d'extension pour Joystick	49F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89F
Housse CPC 464 MONO	89F
Housse CPC 6128 COUL	89F
Housse CPC 6128 MONO	89F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes Vierges	29F
4 Disquettes Vierges	99F
10 Disquettes Vierges	195F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* *Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. **(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***



Rambo III



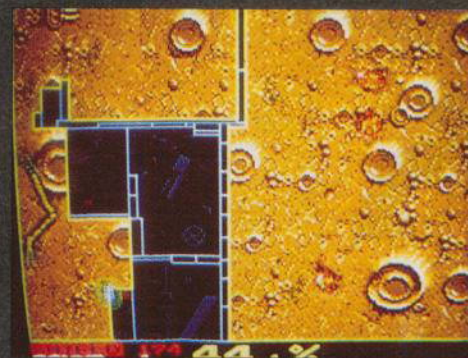
▲ *Big Run* ▼





▲ *Turtles* ▼





Volfiev

Turtles

KONAMI

Les beat-them-up d'arcade restent très populaires, bien qu'ils ne se renouvellent guère. Or, ce nouveau programme de Konami présente quelques innovations intéressantes. La grande nouveauté de *Turtles* est le jeu à quatre, ce qui donne des parties très animées. L'action se déroule dans une ville du futur et les héros de cette aventure sont de drôles de mutants. Ils sont verts, avec une tête de grenouille et ils ont une carapace dans le dos. Le jeu commence alors qu'un gang, dont les membres portent une cagoule, font un raid dans la ville en allumant des incendies sur leur passage. Nos tortues se lancent à l'attaque et le combat s'engage dans les rues en flammes. Vous disposez d'un long bâton, avec lequel vous frappez vos adversaires. Mais vos agresseurs sont armés de boomerangs, de bâtons de dynamite, de bombes, etc. À la manière de *Double Dragon*, vos adversaires attaquent en groupe et il faut éviter de se laisser encercler, d'autant que certains surgissent des égouts. Si vous n'y prenez garde, vous risquez de tomber dans une bouche d'égout restée ouverte. Après quelques combats acharnés vous pénétrez à l'intérieur d'un immeuble afin de sauver une jeune femme en détresse, quand soudain un guerrier armé d'une mitraillette vous attaque. Il n'est pas facile à vaincre ; et à peine vous en êtes-vous débarrassé qu'un autre surgit. Il s'empare de la jeune femme avant de s'enfuir par la fenêtre.
Vous devez donc partir à leur recherche à travers la ville ; une occasion de livrer de longues séries de combats. On se prend tout de suite au jeu, car *Turtles* est l'un des meilleurs beat-them-up que l'on ait vu dans les salles d'arcade depuis longtemps.



Turtles, un flamboyant shoot-them-up à quatre joueurs.

Echauffement avec la bagarre de Turtles *avant les mitraillages continuels de* Rambo III *et le rallye africain de* Big Run *pour finir en finesse avec* Volfiev, *jeu éminemment stratégique.*

Rambo III

TAITO

Ce nouveau programme de Taito s'inspire du dernier film de la série, dans lequel Rambo affronte les troupes russes pour libérer son vieil ami. Il s'agit d'un shoot-them-up qui ressemble beaucoup à *Cabal*. Comme dans ce dernier, il est possible de jouer à deux et les scènes sont représentées en 3D, avec votre personnage au premier plan. Vous vous déplacez de droite à gauche pour éviter les tirs ennemis, en tirant sur tout ce qui bouge. *Rambo III* présente également quelques emprunts à *Operation Thunderbolt* car certaines scènes défilent en scrolling horizontal; tandis que vous avancez vers l'ennemi dans des scènes en 3D. Vous affrontez des soldats, des tanks et des hélicoptères, alors que les projectiles pleuvent autour de vous. Des symboles apparaissent de temps à autre et vous devez tirer dessus afin de récupérer les armes correspondantes, ainsi que la traditionnelle trousse à pharmacie qui vous permet de remonter votre niveau d'énergie. Comme toujours dans ce type de jeux, l'action est particulièrement répétitive, mais il y a quand même une certaine variété au niveau de quelques scènes. En effet, vous traverserez le désert sur une moto, en affrontant les hélicoptères qui vous survolent, et certains combats se déroulent de nuit. Vous avancez dans un tunnel en évitant les rochers qui tombent autour de vous tout en essayant de distinguer vos ennemis. Il est évident que ce programme ne brille pas par son originalité. Mais la vieille recette reste efficace et la jouabilité est excellente. *Rambo III* est un programme bien réalisé qui ne décevra pas les inconditionnels du genre.

Big Run

JALECO

Le Paris-Dakar comme si vous y étiez, c'est ce que vous propose ce nouveau programme de Jaleco. Voici l'occasion de parcourir les pistes africaines au volant d'une voiture très rapide. L'*Outrun* des savanes ! Les décors sont très beaux avec des paysages variés : traversées de villages africains, savane, désert, etc. Mais vous n'êtes pas là pour faire du tourisme. Il faut foncer, en prenant garde aux autres concurrents qui ne vous feront pas de cadeaux. Vos talents de pilote seront rudement mis à l'épreuve. Vous voilà sur des pistes défoncées, encombrées d'obstacles et avec des virages particulièrement raides. Heureusement, votre véhicule répond très bien, mais il faut jouer habilement avec les deux vitesses pour réaliser de bonnes performances. Ce programme existe en deux versions : machine traditionnelle avec volant et pédales, ou version assise montée sur verins hydrauliques. Cette dernière version est particulièrement impressionnante. L'animation est convaincante, bien qu'elle soit sensiblement moins rapide que celle d'*Outrun*. Un must pour les fous du volant.

Volfiev

TAITO

De temps à autre, Taito n'hésite pas à reprendre un de ses vieux classiques d'arcade et de le remanier pour lui donner une nouvelle jeunesse. Ce fut un succès total dans le cas d'*Arkanoid* qui était un remake de *Breakout*, l'un des tous premiers jeux d'arcade. Cette fois-ci, c'est le tour de *Qix*, un autre succès de cette époque. Le principe du jeu reste le même : il faut tracer des figures sur une surface rectangulaire jusqu'à ce que celles-ci occupent la plus grande partie du terrain. Plusieurs créatures, dont la plus dangereuse est un long serpent, cherchent à vous empêcher d'atteindre votre but. Vous êtes en sécurité tant que vous restez sur le bord des terrains conquis, mais dès que vous tracez une nouvelle ligne, le moindre contact avec vos adversaires est mortel. Vous devez occuper au moins 80 % de la surface disponible pour terminer un tableau, mais il est inutile de vous dire que lorsque vous avez dépassé les 70 %, il est fort difficile de s'aventurer en terrain découvert avec le serpent qui rôde. Chaque nouveau tableau présente des caractéristiques différentes : bonus de toute sorte, gardiens qui tirent sur vous, armes à récupérer, etc. *Volfiev* n'est certes pas le jeu d'arcade le plus spectaculaire de l'année, mais c'est un programme très prenant qui exige d'excellents réflexes et un bon sens stratégique.

Alain Huyghues-Lacour



Full Metal Planete

ATARI ST

La colonisation d'une planète n'est pas une mince affaire, surtout quand des adversaires tentent de vous en empêcher. Heureusement, vous êtes équipé somptueusement pour créer un environnement vivable et résister aux assauts ennemis : une bagarre où le sens stratégique joue le premier rôle !

Editeur : Infogrames ; programmation : Roland Morla ; graphisme : Nathalie Delance, Franck Drevon ; bruitages : Stéphane Picq.

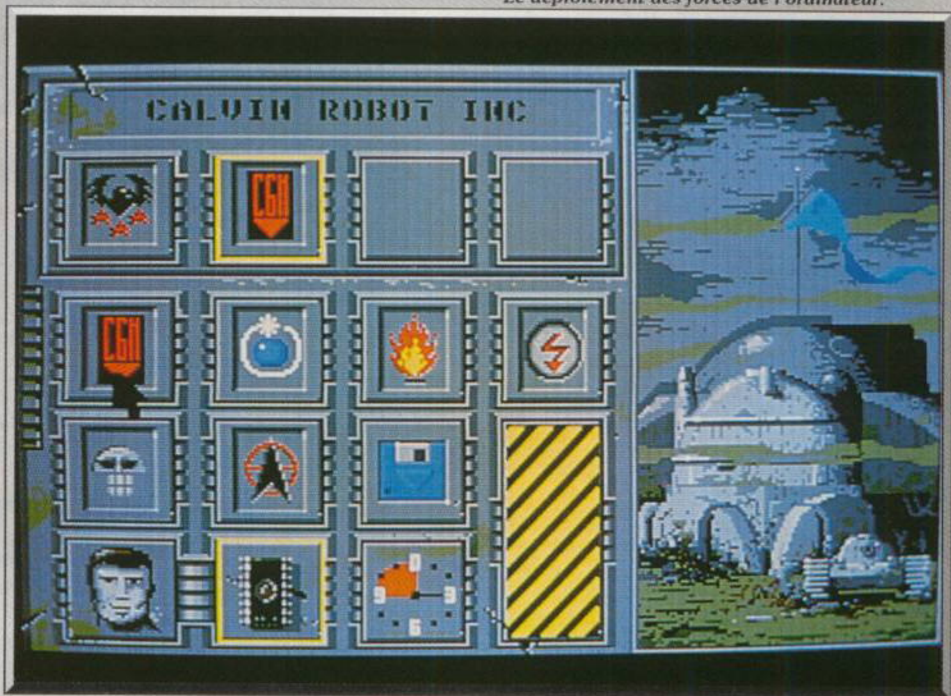
Full Metal Planete est la version informatisée du jeu de plateau du même nom. Il s'agit d'un jeu combinant exploration, recherche de minerai et wargame aux vastes possibilités. Avant de commencer à jouer, il est capital de bien prendre le temps de lire la notice afin de s'imprégner de ses règles subtiles. On joue à deux, trois ou quatre, le programme se chargeant d'assurer la gestion du nombre de personnages de votre choix. Il existe ainsi plusieurs adversaires informatisés, chacun ayant sa méthode de jeu propre, mais tous vos donneront du fil à retordre. Le but du jeu est de faire décoller votre astronef entre le 21ème et le 25ème tour de jeu, en emportant, dans vos soutes, un maximum de matériel et de minerai.

Dans un premier temps, vous allez décider de l'emplacement exact de votre base. Le mieux est de l'implanter côté de la mer pour favoriser les échanges maritimes, tout en autorisant un accès suffisamment facile par voie de terre. Pour corser le tout, mieux vaut choisir un site proche de votre adversaire (si toutefois vous jouez en second). En effet, si les deux adversaires sont très éloignés, chacun d'eux pourra se consacrer uniquement au ramassage du minerai perdant ainsi un des moteurs du jeu. Dans un deuxième temps, vous devrez déployer les engins que transporte votre vaisseau : quatre chars légers, un char lourd (gros tas), un crabe, une pondeuse-météo, deux navires, une barge et un ponton. Chacun de ces éléments a sa fonction. Chars et navires ont des missions d'attaque et de protection (complétant ainsi les trois tourelles de tir de l'astronef). La barge sert à transporter par voie de mer minerai et/ou engin, le crabe ayant la même fonction pour les transports terrestres (avec cependant une contenance moindre). Avant d'expliquer la fonction des pontons et de la pondeuse-météo, il est nécessaire de donner quelques explications sur la géographie variable de la région. Il existe ainsi cinq types de terrains : mer, marais et récifs, plaine et montagne. Les marais et récifs sont des zones dont l'état va varier en fonction des marées et seront accessibles aux engins terrestres ou maritimes en fonction de l'amplitude de la marée. Attention car tout engin échoué ou embourbé est immobilisé jusqu'au retour de la prochaine marée favorable. Les pontons servent à rendre « solide » les cases de mer, submergées ou submergeables. La pondeuse-météo a une double fonction : prévoir les effets de la prochaine marée et transformer éventuellement le minerai en ponton, crabe ou char. Voilà pour les grandes lignes.

Dès le troisième tour, le jeu commence réellement. Vous disposez d'un quota de points d'action-déplacement que vous utilisez à loisir. Rien ne vous



Le déploiement des forces de l'ordinateur.



Choisissez le nombre de joueurs, le type (ordinateur ou humain) et le temps alloué par coup.



Phase de déploiement des différents engins.



Un graphisme superbe avec un excellent relief.



Les hexagones facilitent le repérage.



Les chaînes de montagnes bloquent le passage des chars lourds.

empêche d'ailleurs d'en économiser jusqu'à concurrence de dix pour les utiliser plus tard. L'ordinateur n'est pas obligatoirement agressif sans raison. Toutefois, si vous laissez une pièce importante « en prise », il y a fort à parier que l'ordinateur en profite pour la détruire ou se l'approprier. N'attaquez pas non plus l'ordinateur sans bonne raison car ses ripostes sont redoutables.

Si vous avez décidé de mener un jeu plutôt basé sur la lutte armée, commencez par détruire ou vous rendre maître des vaisseaux ennemis (le contrôle des mers apporte un certain nombre d'avantages), puis la barge, le gros tas et le crabe. Commencez par



Du minerai à la pelle !



Les petits triangles, c'est le minerai !

les pièces qui ne peuvent pas être recréées, le mieux étant de s'assurer de la pondeuse-météo elle-même. Il est capital de bien planifier les attaques car les retournements de situation sont fréquents et extrêmement rapides. N'oubliez pas non plus d'assurer la sécurité de votre base, la partie étant perdue si elle est conquise.

Ce jeu est absolument passionnant. Plus on y joue, plus on y découvre de subtilités et il est très difficile de résister à l'attrait d'une partie supplémentaire pour essayer une nouvelle stratégie. La réalisation graphique et sonore d'un bon niveau et l'excellente ergonomie renforce le plaisir du jeu (disquette).

Jacques Harbonn



La barge est capitale dans le jeu.



Le menu d'icônes est repliable.

Type	*stratégie-wargame*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Avis

Cette conversion figure parmi les meilleurs jeux de stratégie sur micro. Une fois les règles assimilées, le jeu est très ergonomique. Ce soft, très original, est passionnant, que l'on joue seul ou à plusieurs. Un must pour les fans du genre.

Alain Huyghues-Lacour



Carte générale pour connaître l'emplacement des forces et l'effet des marées.

Ivanhoe

ATARI ST

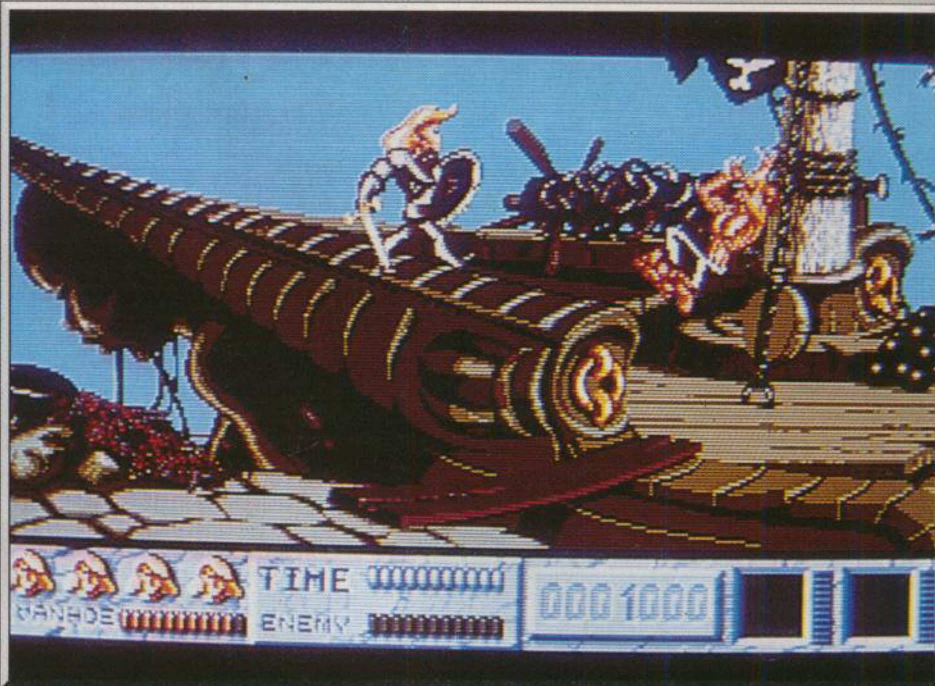
Star incontestée des jeux d'aventure, Ivanhoé passe enfin à l'action ! Dans un style inspiré par la bande dessinée, ce « beat-them-up » original aux graphismes flatteursvous fait vivre des situations variées.

Ocean. Programmation : Christophe Lebouil, Alexis Leseigneur et Stéphane Mouhaut ; graphisme : Michele Bacque et Philippe Dessoix ; musique : P.-E. Loriaux et J. Baudelot

Il était inévitable que les aventures d'Ivanhoé inspirent un jour ou l'autre les programmeurs. On s'étonne même que personne n'y ait pensé plus tôt. Le prince Jean peut trembler car, grâce à Ocean France, Ivanhoé est parti libérer le roi Richard.

L'action commence alors que notre héros traverse la forêt en affrontant de nombreux bandits de grands chemins. Armé d'une épée et d'un bouclier, Ivanhoé a fort à faire car ses agresseurs surgissent de toutes parts. Il faut également prendre garde aux archers et au sorcier. Heureusement, vous pouvez obtenir des équipements magiques qui vous seront fort utiles. Ensuite, vous devez traverser la mer à bord d'un bateau dont l'équipage ne semble guère apprécier votre compagnie. Dans le niveau suivant, vous galopez en évitant toutes sortes d'obstacles et en ramassant des bonus. Un autre chevalier tente de vous arrêter et cette séquence se termine par une course-poursuite avec un fakir, juché sur un tapis volant. Ensuite, vous traversez une ville à pied en vous taillant un chemin parmi la garnison et, finalement, vous allez libérer le roi. Chaque fois que vous terminez l'un des cinq niveaux de ce programme, vous affrontez un redoutable guerrier. Les différents niveaux sont très proches pour ce qui est de l'action, il s'agit d'une suite ininterrompue de combats. Seule la chevauchée du troisième niveau s'écarte de ce schéma. Cette séquence très originale est la plus réussie de ce programme. Mais si *Ivanhoé* est globalement un beat-them-up assez traditionnel, il présente toutefois quelques touches originales, comme l'utilisation du bouclier. Autre particularité intéressante : pour une fois, il ne s'agit pas d'avancer au plus vite. Il convient au contraire de prendre son temps et de progresser sans forcer le passage si vous ne voulez pas succomber sous le nombre de vos ennemis. D'autre part, vous devez découvrir la tactique qui convient face à chaque type d'adversaire et faire preuve d'adresse.

Le label Ocean est toujours un gage de qualité au niveau de la réalisation et cela se vérifie une fois de plus. L'animation est excellente et le graphisme est remarquable. Personnages et décors sont superbement dessinés, dans un esprit très BD. On appréciera tout particulièrement les sprites de grande taille, lors des combats à la fin de chaque niveau. D'autre part, s'il en est encore besoin, ce pro-



Un grand jeu d'action dans un esprit très BD.



Le « gros bras » de fin de niveau.



Le bouclier offre une protection efficace.



Un équipage peu accueillant...



Des bonus gagnés à la pointe de la lance.



Des graphismes fouillés.



Méfiez-vous du magicien aux boules de feu !



gramme démontre qu'il est possible de réaliser un superbe scrolling horizontal sur *ST*. En effet, la séquence de la chevauchée est une réussite totale sur ce plan. Un jeu d'action très séduisant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Avis

Je n'aime pas ! Bien sûr, les personnages sont sympathiques, les décors très dessin animé. Mais alors, côté action, quelle pauvreté. Toujours les mêmes coups, peu d'armes, on ne voit même pas où on tape. Dommage aussi que le paysage soit complètement statique. A votre place, j'éviterais !

Olivier Hautefeuille

Fred

ATARI ST

Transformé en un gnome vulnérable par la vengeance d'Ultimor, un nain haineux, Fred doit affronter des hordes de monstres et risquer à chaque instant sa maigre peau. Un traitement évoquant parfois le dessin animé et des graphismes superbes secrétent une atmosphère moyenâgeuse.

Ubi Soft. Programmation : Tuan do Cao, Philippe Villain ; design : Jérôme Guerry, Jean-Marc Torroella ; son : Charles Callet

Sa bravoure et sa déxtérité aux armes lui valurent simultanément l'amour d'une gente dame et la haine d'Ultimor, un nain jaloux. Celui-ci lui lance donc un .sort. Le colossal Fred se retrouve transformé en un fragile petit gnome. Mais il décide de se battre pour retrouver sa forme primitive. Il est aidé en cela par un minuscule lutin qui lui indique le chemin à suivre dans un univers semé d'embûches. Le guide de Fred n'hésite pas à faire preuve de brutalité à son égard, pour l'obliger à faire vite, en lui lançant des cailloux avec sa fronde. Fred, dans sa quête, doit traverser des lieux qui grouillent de dangers. Sa petite taille le rend vulnérable aux attaques de nombreux nains sbires d'Ultimator, ainsi que celles d'oiseaux, de serpents ou d'araignées. Pour se défendre, Fred dispose d'une épée et d'un lot de petites dagues qu'il peut projeter dans la direction de ses agresseurs. Notre chevalier nain doit, en outre, trouver différents objets éparpillés dans chaque scène, afin de parvenir à parcourir les cin-



Suivez le guide dans la forêt.



L'attaque fourbe d'un spectre.



Un système original d'affichage des items trouvés...



... grâce à des symboles en bas de l'écran.



Un univers magique de gnomes et de lutins.



Corps à corps mortel avec les sbires d'Ultimor.



Des graphismes superbes, une ambiance surnaturelle.


Le décor offre 3 plans de profondeur différente.

quante tableaux du jeu. Le programme tout entier baigne dans une atmosphère de magie moyenâgeuse, ne vous étonnez donc pas des attaques de spectres, d'oiseaux noirs, de lutins magiciens, ou de feux follets se transformant de temps en autre en tête grimaçante.

D'un point de vue technique, le logiciel gère trois plans de profondeur différente. Vous pouvez ainsi passer devant ou derrière un arbre. Ce système s'avère néanmoins compliqué quand il s'agit de se battre : on est jamais trop sûr d'être devant un l'ennemi. Les graphismes sont superbes, on se croirait réellement dans une légende du Moyen Âge. On appréciera d'autre part l'énorme quantité de monstres différents. Les animations ont une tonalité très dessins animés, et on ne peut s'empêcher de frémir de plaisir en voyant Fred se frotter la tête après un choc, ou faire des roulés boulés pour finir à plat ventre, des petites étoiles lui tournoyant autour de la tête. A noter que la version qui nous a été envoyé ne disposait pas encore de bruitages. *Fred* constitue donc une excellente alternative aux sempiternels combats spatiaux froids et inhumains.

Eric Caberia

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	–
Prix	*C*

Heavy Unit

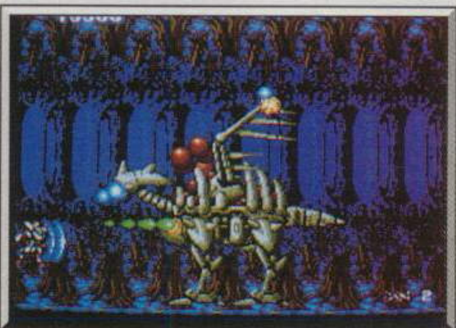
PC ENGINE NEC

Dans le monde piégé d'Heavy Unit, quand les serpents vous déclarent leur flamme, c'est pour mieux vous brûler. Car l'ennemi prend ici l'allure terrifiance de créatures immondes. Vous évoluez dans une impressionnante galerie de monstres, mais méfiez-vous : même A.-H. L. ne leur a pas fait peur !

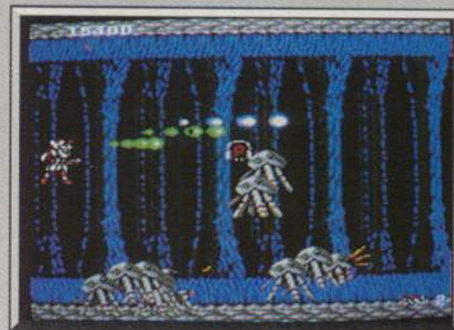
Taito

Taito est l'éditeur de jeux d'arcade le plus prolifique et, en dépit de l'incroyable quantité de programmes qui sortent chaque année, la qualité ne s'en ressent pas. Les éditeurs se battent à coups de dollars pour obtenir le droit de convertir les programmes de Taito sur micro et, rien que ces derniers mois, nous avons vu arriver de gros succès comme *Operation Thunderbolt, Ninja Warriors, Chase H.Q.* et *Rainbow Islands*.

Le problème est différent en ce qui concerne les conversions sur le *PC Engine*, car Taito réalise ses propres conversions. Ce n'est pas un cas unique, Namco et Irem font de même. C'est là une raison du succès de cette console, car il est certain que l'auteur d'un jeu d'arcade est le mieux placé pour en réaliser une bonne conversion. Cette fois, il s'agit d'un programme peu connu, mais intéressant.


Le vaisseau devient un transformer.

Dès les premières secondes, on est saisi par l'atmosphère particulière de ce shoot-them-up. Votre vaisseau évolue dans un univers étrange, peuplé de créatures encore plus bizarres. Tout d'abord, vous affrontez des formations de crânes qui évoluent à toute allure en tentant de vous écraser. Ensuite, après avoir détruit quelques canons et être passé sous une sorte de marteau pilon, vous vous retrouvez face à trois énormes serpents qui crachent des flammes. Tout cela en moins d'une minute, c'est vraiment très impressionnant ! Mais ce n'est qu'un début, car il n'y a pas un temps mort dans ce shoot-them-up d'enfer et les monstres se suivent mais ne se ressemblent pas.

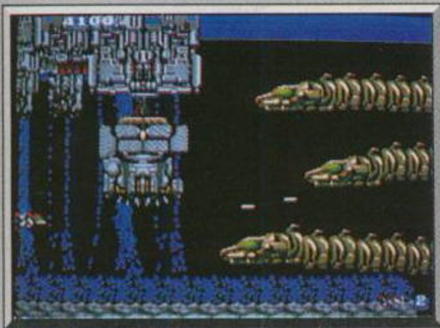

De sombres cavernes.



Gare aux archers.



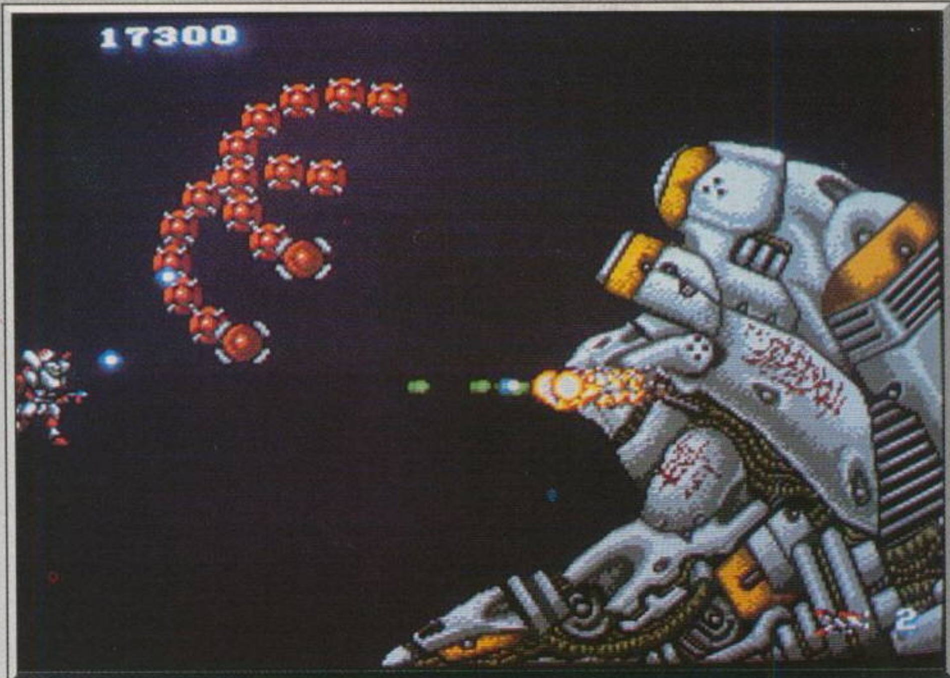
Une extraordinaire galerie de monstres.



Entre le marteau-pilon et les serpents.



Une animation très rapide.



Un graphisme de qualité arcade.

En effet, c'est là l'une des particularités de ce programme que de remplacer les vaisseaux ennemis par la plus grande galerie de monstres que l'on ait vu dans un seul logiciel. Bien sûr, chacun d'eux a un point faible qu'il convient de découvrir au plus vite. Votre vaisseau est équipé de deux armes différentes, qui sont actionnées par les deux boutons de la manette. Vous augmentez la puissance de ces armes de manière traditonnnelle, en collectant des capsules. D'autres capsules vous permettent d'aller plus vite, d'obtenir une vie supplémentaire ou un écran protecteur et même de transformer votre vaisseau en un redoutable robot de combat.



Visez la tête.

En dépit de leur taille imposante, vos adversaires ne sont pas à la fête lorsque vos armes fonctionnent à pleine puissance. Mais vous n'avez pas droit à l'erreur, lorsque vous perdez une vie, vous redémarrez avec un simple tir et, si vous tombez sur un monstre redoutable avant d'avoir eu le temps d'améliorer votre émetteur, vous aurez toutes les peines du monde à en venir à bout. A ce moment-là, vous bénirez les concepteurs de ce programme pour avoir inclus l'option continue.

Heavy Unit bénéficie d'une réalisation très impressionnante. On a fait mieux au niveau de la bande sonore, mais en ce qui concerne le graphisme et l'animation, il n'y a pas vraiment rien à redire. A la base, il s'agit d'un shoot-them-up à scrolling horizontal mais, en fait, le paysage défile dans toutes les directions et on change de plan très fréquemment. La jouabilité est également irréprochable et on a tellement l'impression d'être dans une salle d'arcade que l'on se retient de glisser une pièce dans la console. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*E*

Avis

Heavy Unit est très maniable et bourré de monstres variés mais très difficile pour les non-initiés. J'avoue être gêné par la pauvreté des décors, mais les sprites sont superbes et l'animation un modèle du genre.
Jacques Harbonne

Avis

Heavy Unit donne vraiment envie d'acheter la console *Nec*. Animation rapide, bruitages géniaux, scrolling horizontal et vertical, les ennemis sont extrêmement variés, ils se transforment sans cesse... A ne pas manquer ! Olivier Hautefeuille

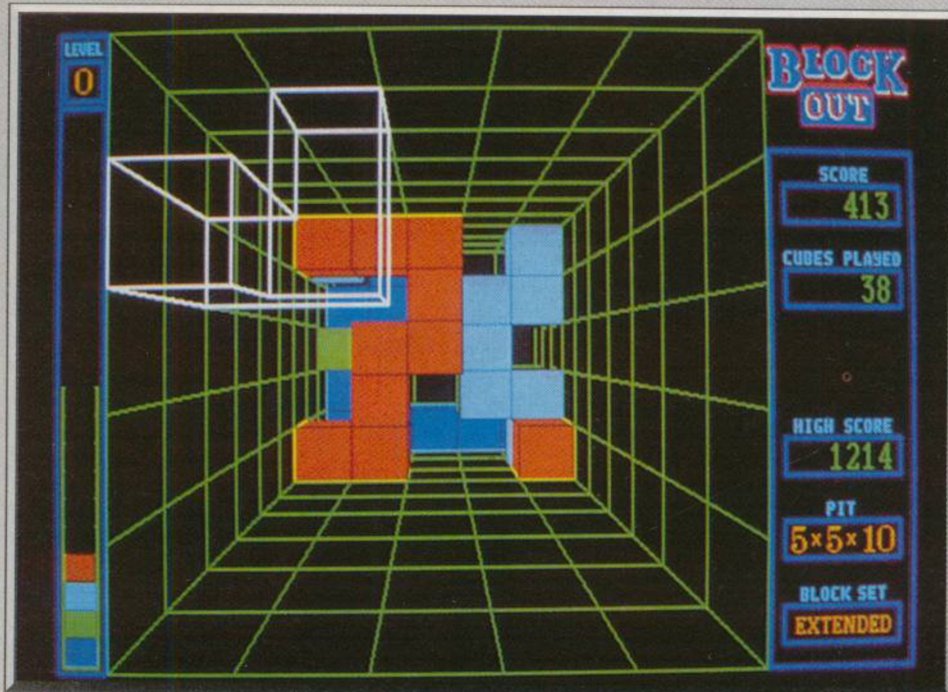
Block Out

PC et AMIGA

Arghh ! Glop, arheu arheu ! Ce jeu risque de rendre gaga la Terre entière, parachevant ainsi l'œuvre de Tetris. *La 3D exige un net surcroît de réflexion, et il faut tourner sept fois les pièces dans sa tête avant de les lâcher. Unique remède pour se désintoxiquer de* Tetris, Block Out *est encore pire que le mal !*

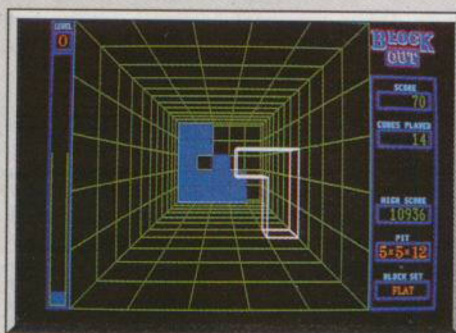
Rainbow Arts. Conception : Aleksander Ustaszewski.

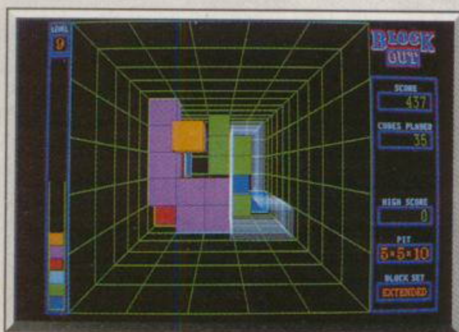
La première fois qu'Acidric Briztou a vu *Tetris*, il s'est aussitôt demandé ce qu'un *Tetris* en 3D donnerait. Son souhait a maintenant un nom : *Block Out*. Prenez et formez avec, au maximum, quatres cubes, le plus de figures irrégulières possibles. Vous vous rendrez rapidement compte qu'on ne peut créer que sept formes irrégulières. Ces sept formes composées, au total, de vingt-sept cubes, peuvent s'emboîter pour devenir un grand cube. Vous constaterez, chers élèves... pardon... chers lecteurs, que la hauteur, largeur et longueur de ce grand cube équivalent à trois petits cubes. Vous me suivez toujours ? Bon, cessez de ronfler, ma petite démonstration a pour but de vous expliquer l'origine de *Block Out*. Aleksander Ustaszewski, concepteur de ce jeu de réflexion, s'est inspiré des principes fondamentaux du cube Some (nom donné à notre fameux grand cube) pour que *Block Out* soit ludiquement viable. Les règles du jeu sont pour ainsi dire identiques à *Tetris*, il suffit de transposer le tout à un jeu en 3 D. Des blocs composées, au maximum de quatre cubes descendent à une certaine vitesse (lent au niveau 0, rapide au niveau 9) dans un puits rectangulaire. Il ne s'agit plus de faire de lignes mais plutôt des plaques. A noter que vous pouvez, selon votre désir, modifier la taille du puits et jouer

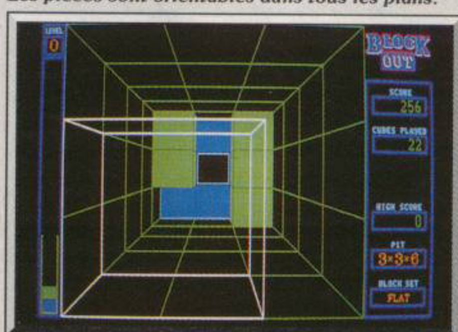


Block Out : un Tetris en 3D vu de dessus.

avec des figures de plus en plus complexes. Contrairement à *Tetris* ce sont les plaques, et non les blocs, qui possèdent une couleur spécifique. Par exemple, la plaque au fond du puits est toujours bleue. Les blocs, eux, sont transparents quand ils apparaissent au sommet du puits. A vous de les faire tourner et pivoter dans le bon sens avant qu'ils n'atteignent le fond. Bien entendu, la descente des blocs devient de plus en plus rapide au fur et à mesure que le joueur progresse. La première difficulté du jeu : maîtriser les commandes ! Dans *Tetris*, on n'a besoin que d'une touche pour faire pivoter les blocs. Dans *Block Out*, il en faut six, sans compter


Les pièces sont orientables dans tous les plans.


Les plans sont différenciés par des couleurs.


Le jeu peut être redéfini (ici, 3 × 3 cubes).

les huit touches directionnelles que je considère comme très simples. En outre, on prend un certain temps avant de s'accoutumer à l'effet de perspective et à la forme des blocs. Au niveau 5, par exemple, les erreurs de jugements sont fréquentes sur la profondeur des espaces vides. On a peu de temps pour visualiser la forme du bloc, trouver l'endroit où on veut le placer, le faire pivoter dans le sens désiré et enfin repérer (à la couleur !) la profondeur de l'espace à remplir ! Cela dit, tous ces problèmes disparaissent avec un bon, et assez long, entraînement. Le vrai plaisir de jeu ne vient que lorsqu'on maîtrise toutes les finesses du logiciel. A ce stade, cela risque de devenir une véritable passion ! De plus, les diverses options donnent à *Block Out* une durée de vie très conséquent. Techniquement, il n'y a rien de spectaculaire à signaler mais c'est du bon travail. La version *Amiga* présente peu de différences par rapport à celle du *PC*. On y déplace les blocs à l'aide de la souris et le générique musical est plus agréable. Pour ceux qui ont adoré *Tetris*. Sortie prévue sur *ST* et *Macintosh*.

Dany Boolauck

Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★ *(PC)* ★★★ *(Amiga)*
Prix	*C*

Avis

Enfant, déjà, j'empilais des cubes de bois et j'enfonçais à grands coups de marteaux des formes géométriques dans des cases. Puis vint *Tetris*, qui marqua un tournant dans ma vie. Ceux qui, comme Acidric Briztou et Edgar Pixel, avaient rêvé d'un *Tetris* 3D sont aujourd'hui comblés : *Block Out* est une telle réussite qu'il est difficile de revenir à Tetris après y avoir goûté ! Jean-Philippe Delalandre

Avis

Il n'est guère surprenant qu'un jeu aussi original que *Tetris* fasse des émules. Mais il ne s'agit pas d'une simple copie, car la 3D apporte vraiment quelque chose de plus. Il est nettement plus difficile de placer ses pièces correctement et les premières parties tournent vite au désastre. Mais après quelques efforts, on se laisse complètement prendre par l'action. Alain Huyghues-Lacour

Bruce Lee Lives

PC TOUS ECRANS

Innovation majeure : ce logiciel de karaté vous permet de travailler votre style en mettant au point des « macros », enchaînement automatique de trois mouvements successifs ! Vous pourrez ensuite tester votre technique de combat.

Software Toolworks. Conception et réalisation : Troy Heere, Henrik Markarian et Betsy Scafati

Alors que les passionnés d'arts martiaux ont encore en tête et en main les sanglants moulinets du nunchaku de *Budokan*, voici un nouveau soft de combat qui risque de détrôner son concurrent. *Bruce Lee Lives* et *Budokan* sont très proches et tous deux de grande qualité. La comparaison de leur mise en scène, de leurs combats est intéres-



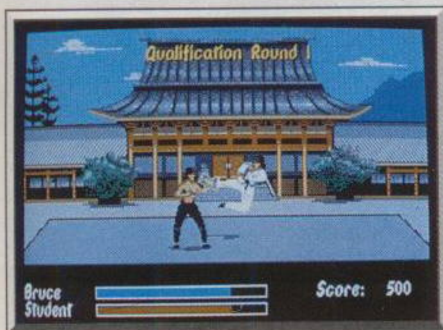
Deuxième mission, très difficile.



Entraînement : mise en place d'une macro.

sante et sera la trame de ce test. La qualité des logiciels d'arts martiaux repose sur deux critères : la richesse et le réalisme des combats d'une part, la profondeur du scénario de l'autre. Parlons combat tout d'abord.

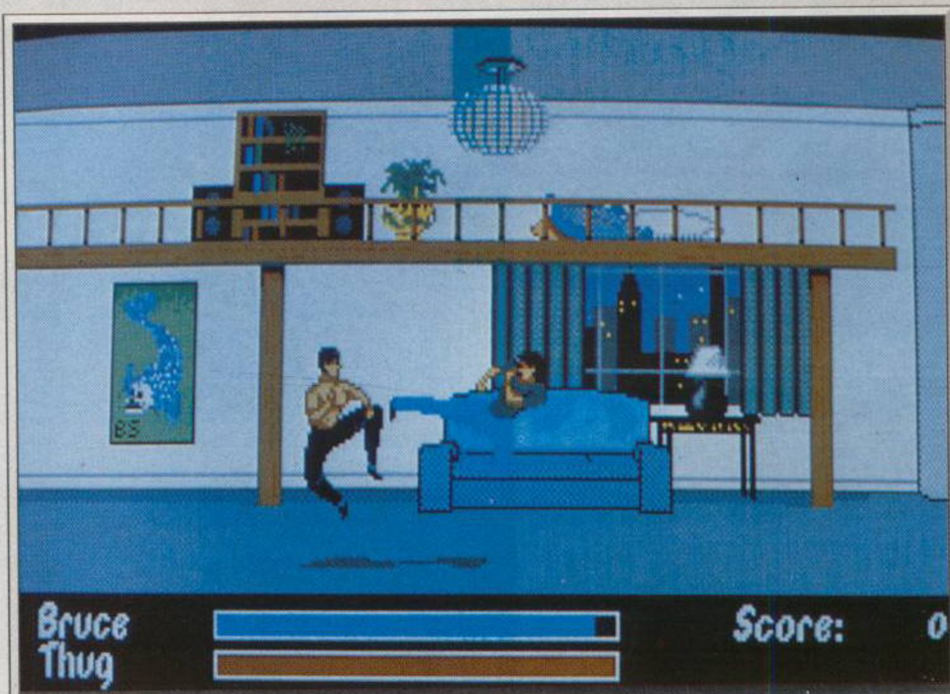
Budokan offrait au joueur un grand nombre de coups différents et surtout plusieurs disciplines. Si *Bruce Lee* ne permet de pratiquer que le karaté, les seize actions que gèrent le joystick ou le clavier sont largement suffisantes pour garantir le réalisme des assauts. On y trouve les coups de pied et de poing classiques, les parades, mouvements avant et arrières ainsi qu'un pas de course qui vous permet de



Souple, précis, réaliste... génial, quoi !

fuir ou d'attaquer très rapidement. Ce logiciel profite de deux atouts essentiels, atouts qui n'étaient pas au menu de *Budokan*. Il est possible de reconfigurer les touches du clavier. Une opération qui permet notamment de profiter des habitudes, des réflexes issus d'autres logiciels de combat. Mais c'est surtout le deuxième atout qui m'a séduit. Il s'agit en fait d'une touche Macro à laquelle vous allez assigner un enchaînement de trois fonctions, par exemple, retournement, coup de pied arrière et chassé bas. Une fois mémorisée, la macro est déclenchée au joystick ou au clavier comme une simple attaque.

Voilà une nouvelle possibilité intéressante qui fait



Attaque dans l'appartement de Bruce Lee.

pencher la balance en faveur de *Bruce Lee* ! Côté scénario, c'est encore *Bruce Lee* qui dame le pion à son confrère. Bien sûr, celui-ci offrait plusieurs phases d'entraînement, de pratique et de tournoi. Rien à voir pourtant avec le scénario de *Bruce Lee*. Tout commence par l'entraînement en salle. Le héros, seul face à un sac de sable, s'essaye à toutes les techniques et programme les touches du clavier ainsi que la macro. Ensuite, vous allez combattre des adversaires de force croissante. En cas de victoire, le programme vous donne peu à peu accès à des missions qui n'ont plus rien à voir avec la pratique sportive. Il s'agit bel et bien de combats dont la seule issue est la victoire ou... la mort. Dans l'appartement de Bruce, sur les docks, dans la rue, cinq missions au total sont entrecoupées de présentations animées, coup de téléphone, coupure de journaux, etc.

Bruce Lee Lives est donc tout aussi intéressant dans ses combats qu'en ce qui concerne son scénario, ce qui est un gage de longévité. La progression de sa difficulté est bien dosée et le logiciel est finalement très difficile à vaincre. Sa réalisation technique ne souffre quasiment d'aucun reproche. Etant donné la difficulté des combats, seules les configurations EGA ou VGA vous permettront cependant de bien doser la portée des coups et donc de profiter du programme à 100 %. L'animation est souple, même sur les machines relativement lentes. Enfin, les bruitages sont à la hauteur des possibilités *PC*. Que ceux qui n'ont pas encore investi dans l'achat de *Budokan* réfléchissent à deux fois. Personnellement, je préfère de loin *Bruce Lee Lives*, même s'il m'arrive de regretter la pratique si délicieusement frappante du nunchaku... Olivier Hautefeuille

Type	*simulation d'arts martiaux*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★ *(EGA)*, ★★★★★★ *(VGA)*
Animation	★★★★ *(XT)*, ★★★★★ *(AT et +)*
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Avis

Il arrive qu'un logiciel ne m'accroche pas du tout. C'est le cas pour ce jeu de kung-fu. Je n'aime ni les graphismes, ni l'animation, ni les couleurs. Mon point de repère est infaillible : ai-je envie d'acheter ce soft ? Ma réponse est non. Diabolik Buster

Avis

Ses options originales (programmation d'une séquence de coups, missions adaptées à vos réussites), ses graphismes bien « léchés » et l'animation fluide (sur 386) sont des atouts majeurs. *Bruce Lee Lives* est, à mon avis, le meilleur jeu de kung-fu sur *PC*. Jacques Harbonn

Sideshow

AMIGA

Voici enfin Sideshow, le troisième jeu Actionware utilisant (facultativement) le pistolet Light Phaser. Adresse et précision sont recommandées. Entrez dans la fête foraine.

Actionware. Programmation : Dwight Lee, Kamich Trivedi, Jens von der Heide ; musique : Ted Skida

En 1988, Actionware faisait une une arrivée remarquée sur *Amiga*, avec le pistolet Light Phaser et un grand jeu de tir nommé *Capone*. Peu de temps après, cet éditeur publiait *P.O.W.*, un second programme fonctionnant avec le phaser. Ensuite, ce fut le silence complet, à tel point que l'on finissait par douter qu'un nouveau programme fasse son apparition d'autant que le phaser n'avait pas remporté un grand succès. Mais voici *Sideshow*, un nouveau jeu de tir assez extraordinaire. Ne vous inquiétez pas si vous ne disposez pas d'un phaser, car ce programme se joue également à la souris et il n'en est pas moins passionnant.

Sideshow vous propose d'aller faire un tour dans une fête foraine. Votre ticket d'entrée vous donne droit à 25 cents pour payer votre accès à l'un des huit stands. Les différents stands ne sont pas tous au même prix et la somme dont vous disposez au début du jeu ne vous permet l'accès qu'à deux d'entre eux. Le prix d'inscription à un stand est perdu de toute façon, mais vous pouvez gagner de l'argent si vous réalisez de bonnes performances. A l'inverse, vous ne gagnez rien si vous n'êtes pas à la hauteur et, dans certains stands, vous pouvez même récolter des points négatifs, qui diminueront d'autant votre budget. Il est possible de revenir jusqu'à trois reprises au même stand afin de récupérer de l'argent pour tenter sa chance ailleurs. D'autre part, vous commencez à avoir un petit creux au fur et à mesure que le temps passe et il ne vous reste plus qu'à aller acheter des friandises à la buvette si vous ne voulez pas mourir de faim.

Lorsque l'on parle de jeux de tir, on pense tout de suite au traditionnel tir sur cibles. Mais Actionware n'a pas cédé à la facilité, car les huit épreuves proposées sont aussi orginales que variées. Certaines mettront vraiment vos réflexes à rude épreuve, avec des cibles qui n'apparaissent que durant une seconde. Pour compliquer encore les choses, les cibles correspondent à des points positifs ou négatifs, selon leur couleur. Alors il faut tirer vite, sans pour autant ne compter que sur ses réflexes. Chaque épreuve est totalement différente des autres et certaines sont particulièrement corsées, ce qui est un gage de longévité pour ce programme.



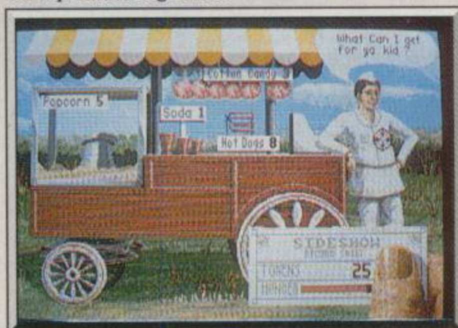
Le magicien est un escroc !



De bons réflexes sont indispensables.



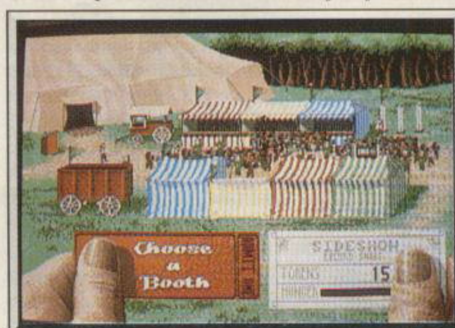
Des épreuves originales.



Il est temps de manger un morceau.



Un des superbes stands de tir de la fête foraine.



Choisissez votre stand.



Evitez de tirer sur les boules rouges.

Trois disquettes sur *Amiga*, c'est assez inhabituel et cela témoigne de la qualité de la réalisation dont bénéficie *Sideshow*. Graphisme, animation et bande sonore : tout est parfait. Le pistolet apporte un plus non négligeable, mais il faut bien reconnaître que cela augmente nettement la difficulté du jeu. Finalement, il est préférable de jouer à la souris. Si vous aimez les jeux de tir, n'hésitez pas car *Sideshow* est ce qui se fait de mieux dans le genre.

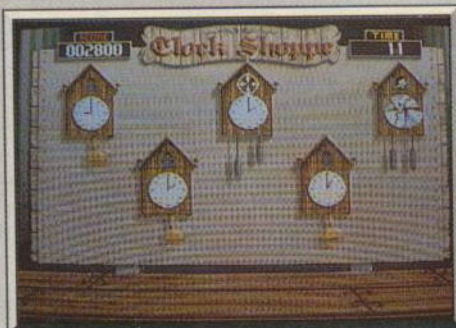
Alain Huyghues-Lacour

Type	*tir*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Avis

Basé sur le principe du jeu de tir classique, *Sideshow* réussit la gageure de renouveler le genre par une série de petits moyens : épreuves variées, événements aléatoires, gestion de la faim et même stratégie. La réalisation d'ensemble est d'un bon niveau.

Jacques Harbonn



Tirez sur le coucou.

Avis

Impossible de ne pas comparer ce soft à *Crazy Shot... Side Show* bat cependant son confrère à plate couture grâce à deux atouts : le contexte sonore et graphique et la variété des épreuves. Ces deux aspects sont bien plus intéressants ici. La gestion de l'argent dose mieux la difficulté et la continuité est meilleure. Un bon programme de tir sur cible.

Olivier Hauteteuille

Triple Battle F1

PC ENGINE NEC

A la fois constructeur de voitures et pilote émérite, vous allez affronter les dangers de seize circuits au volant de votre prototype. Car le programme prend en compte certains aspects mécaniques de la compétition, comme l'usure des pneus ou les pépins du moteur ! Triple Battle F1, *le NEC plus ultra en matière de courses de voitures ?*

Human

Après l'excellent *Final Lap* qui permet de jouer à deux, voici un nouveau programme de courses de formule 1 permettant à trois joueurs de s'affronter sur les circuits internationaux. C'est déjà une grande innovation, mais ce programme est, en plus, une simulation d'une grande richesse.

Avant la course, vous passez par plusieurs tableaux d'options qui vous offrent de très nombreuses possibilités. Vous sélectionnez d'abord un tournoi, une course ou un entraînement. Puis vous sélectionnez le nombre de joueurs, ainsi qu'un circuit parmi les seize qui vous sont proposés. Ensuite, vous choisissez d'utiliser un véhicule standard ou bien de créer votre propre prototype. Plusieurs types de moteurs ou de pneus différents sont disponibles, direction assistée ou non, et vitesses manuelles ou automatiques. Il vous reste encore à décider de la longueur de la course : trois tours minimum, dix-neuf maximum.

A l'instar de *Turbo Cup*, la vitesse à laquelle vous prenez un virage donné, sans perdre le contrôle du véhicule, est étudié pour suivre la réalité au plus près. Heureusement, la configuration du virage sur lequel vous arrivez est indiquée de manière très précise, par une flèche qui apparaît en surimpression sur votre écran de jeu. Il convient également de tenir compte de l'usure des pneus, ainsi que d'éventuels ennuis de moteur. Dans le cas d'un problème de ce type, vous devez vous arrêter au plus tôt à votre stand. D'autre part, les conditions climatiques jouent également un rôle important dans le déroulement de la course. S'il se met à pleuvoir au beau milieu d'une épreuve, il est conseillé de s'arrêter au stand pour changer les pneus. Vous pouvez également parier sur le fait que l'averse ne durera pas longtemps. Mais, si vous vous trompez, votre véhicule répondra moins bien et vous perdrez un temps considérable. Les arrêts au stand apportent à



Le Grand Prix du Brésil.



Les virages sont indiqués avec précision.



Trois animations en 3D sur le même écran.


Des courses passionnantes pour deux...


... ou trois joueurs.

cette simulation une dimension stratétique fort intéressante, surtout lorsque la course se déroule sur un grand nombre de tours.
Triple Battle F1 bénéficie d'une superbe réalisation. le graphisme est honnête, mais l'animation est exceptionnelle. Trois animations 3D en même temps sur l'écran, c'est assez étonnant. D'autant plus que l'impression de vitesse est fort bien rendue. Si vous jouez seul ou à deux, une carte du circuit, sur laquelle est indiquée la position de chaque concurrent, est disposée en haut de l'écran. La bande sonore se compose bien sûr de bruitages de moteur, mais là aussi le réalisme est très poussé. En effet, selon le moteur choisi, le bruitage est différent. *Triple Battle FI* est un petit chef-d'œuvre qui fera le bonheur de tous les amateurs du genre. Un programme idéal pour passer une soirée entière à concourir entre amis. Alain Huyghues-Lacour

Type	*course automobile*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*E*

Avis
Ce mélange de stratégie et d'action est passionnant et bien fait. Les graphismes ne sont pas très attrayants mais cela n'affecte aucunement le plaisir d'y jouer. En mode multijoueur, il est irrésistible. Si vous aimez les courses de voitures, c'est le jeu à acheter (bien que je trouve le prix de cartouches NEC encore trop élevé). Diabolik Buster

Avis
Triple Battle F1 combine la justesse de la simulation (circuits et impératifs de course sont respectés) à la richesse des options. La réalisation, en particulier sonore, est excellente. Le mode trois joueurs apporte une dimension nouvelle. Jacques Harbonn

Avis
D'un côté, le jeu à deux ou à trois avec sa propre fenêtre. C'est génial ! La stratégie des arrêts au stand et des modifications techniques enrichit la partie. En contrepartie, graphisme et animation n'ont rien à voir avec ce que l'on connaît sur 16 bits. N'achetez ce soft que pour le jeu à plusieurs.
Olivier Hautefeuille

After the War

ATARI ST

Un délicieux parfum d'apocalypse nucléaire imprègne After The War. *En pareil cas, c'est en général la morale qui périt la première. Tous les coups sont donc permis, face à vos adversaires déchaînés (punks, policiers et autres mutants) !*

Dinamic. Programme : Daniel Rodriguez et Jose Lopez ; graphisme : Snatcho, Javier Cubedo ; musique : Mac

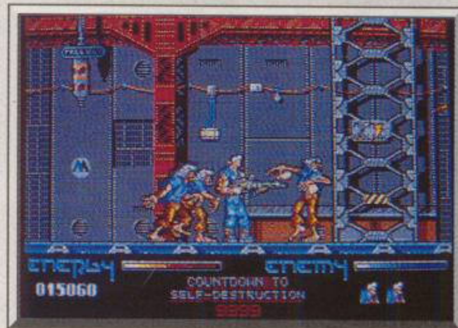
An 2019, après la guerre nucléaire qui a frappé le monde, Manhattan n'est plus qu'un champ de ruines radioactives. Des survivants très atteints par les radiations se sont constitués en bande afin de tuer et de manger tout ce qui bouge. Le seul être épargné par ces phénomènes de dégénérescence est Jonathan Rogers. Pour survivre, il lui faudra traverser les dangereuses rues de Manhattan et sa banlieue puis atteindre un complexe souterrain qui abrite une base de lancement de fusées, afin de pouvoir partir vers une colonie extérieure où il fait encore bon vivre.
Le programme est divisé grosso modo en deux grandes parties disposant de deux chargements indépendants. La première est essentiellement constituée de combats de rues, où vous devez affronter des hordes de mutants plus féroces les uns que les autres. Parmi vos agresseurs, on notera la présence des punks qui, lorsqu'ils ne sont pas trop affaiblis par les radiations, disposent d'une technique de combat redoutable. Comme un ennui ne vient jamais seul, les punks sont souvent aidés dans leurs basses œuvres, par des brutes chauves qui se font un plaisir de vous frapper à coup de chaînes. Même les anciens policiers de la ville s'y mettent en vous tirant dessus. Ils sont aidés par des roller-skaters armés de battes de base-ball et par des meutes de chiens enragés et affamés qui rôdent dans les décombres de la ville. Heureusement votre grande habileté au combat vous permet parfois de désarmer un de vos ennemis, et de récupérer l'arme qu'il a laissé tomber à terre. Une arme récupérée n'est jamais superflue puisqu'au terme de chaque zone traversée vous devez affronter un colosse dont chaque coup est un véritable impact de marteau-pilon.
Vous n'avez accès à la seconde partie du programme que si vous disposez d'un code d'entrée donné au terme de la première partie. Dans cette phase du jeu, l'action change complètement de na-



Des hordes de punks vous poursuivent.



Des combats bondissants.



Prenez garde aux mutants souterrains.



Vous n'êtes pas à l'épreuve des balles.

DRAGONS BREATH







L'immortalité. La légende raconte que son secret est caché dans la salle du trône du Grand Château sur la Montagne Naine au centre des terres d'Anrea.

Il vous faudra élever des dragons pour en faire une force de combat et conquérir les villages d'Anrea. Collecter les impôts et acheter les ingrédients magiques aux colporteurs afin de jeter des sorts. Enfin, reconstituer le talisman qui vous guidera vers votre but final.

Dragons Breath. Un jeu de stratégie fantastique pour jouer jusqu'à 3 personnes en même temps.

PALACE SOFTWARE/SFMI ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43. 35 06 75.

ATARI ST ✦ AMIGA

PALACE

GRATUIT DANS LA BOITE UN
Livre de Sorts



Même les robots s'y mettent.

ture, vous abandonnez en effet le corps à corps, au profit d'une énorme mitrailleuse lourde. Avec une impressionnante fréquence de tir, vous « dégommez » des créatures très variées. Il est à noter cependant qu'au terme de chaque zone du complexe, vous devez affronter un énorme robot blindé qui vous donnera beaucoup de fil à retordre.
Les graphismes de ce programme sont magnifiques. Le nombre de décors traversés, et d'ennemis rencontrés est impressionnant. Les animations nombreuses et fluides sont parfaitement à la hauteur. Si vous êtes pointilleux vous n'aurez qu'à observer la richesse des mouvements qui animent vos



Double Dragon.

adversaires : lors des combats de rue, on est impressionné par les souplesses arrières des punks et leurs rétablissements félins quand ils sont déséquilibrés. Les bruitages sont en interface parfaite avec le jeu grâce à l'utilisation adroite de digitalisations (aboiements des chiens, hurlements de douleur des mutants, tirs de mitrailleuse). *After the War* ne fait donc que confirmer l'émergence au niveau international des programmeurs espagnols.

Eric Caberia

Type	*action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

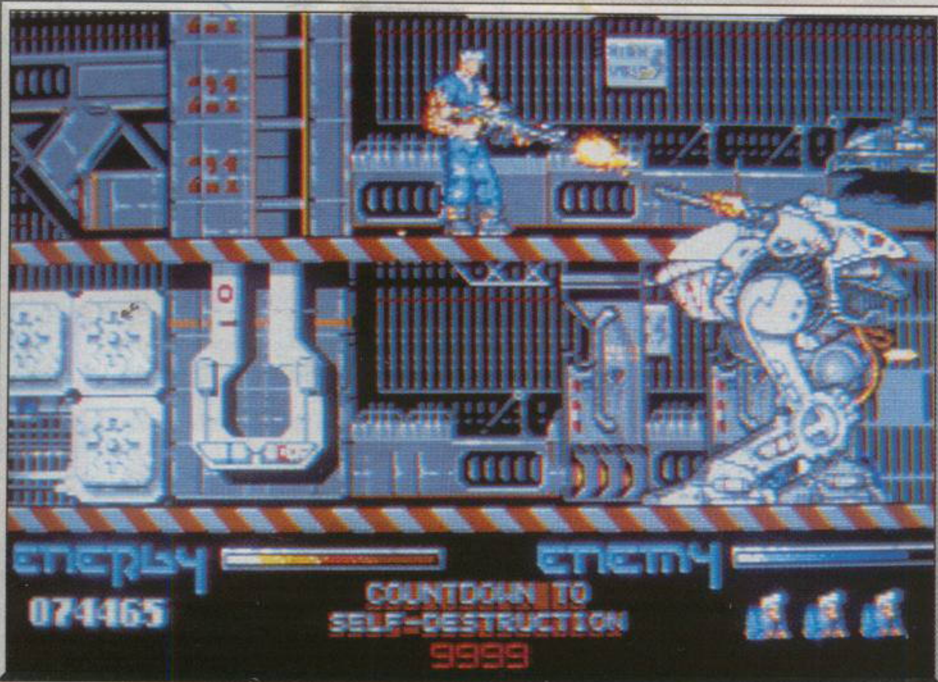


Des mouvements riches et naturels.

Comparatif *After the War/ Double Dragon I et II*

After the War ne dispose pas d'une option combat à deux mais, comme dans *Double Dragon*, vous pouvez utiliser les armes abandonnées par vos adversaires. *After the War* est néanmoins beaucoup plus séduisant en ce qui concerne la qualité de ses graphismes et surtout de ses animations. Dans *Double Dragon*, celles-ci ont des accents de naïveté qui empêchent vraiment d'y croire.

E. C.



Dans les réseaux souterrains, le robot monstrueux de fin de niveau.

P 47

ATARI ST

Fumée de cigarette en moins, vous retrouvez avec P47 l'ambiance du jeu d'arcade. Tout le monde vous en veut, des escadrilles ennemies aux trains surarmés. Pas une minute de tranquillité !

Firebird.

Voici enfin la conversion très attendue de ce célèbre jeu d'arcade de Jaleco. L'action se déroule dans le ciel de la France occupée, lors de la Seconde Guerre mondiale. Aux commandes d'un avion de chasse, vous affrontez les escadrilles allemandes, ainsi que les canons de la DCA. Ce raid derrière les lignes ennemies n'est pas une partie de plaisir car vos adversaires sont aussi nombreux qu'agressifs. A



Une attaque en rase-mottes.



Larguez les bombes sur le train.

la fin du premier niveau, vous devez détruire un long train blindé qui tire sur vous de tous ses canons. Dans le second niveau, vous volez au-dessus des nuages, mais vous n'êtes pas tranquille pour autant. Des escadrilles ennemies vous attaquent de front, tandis que des fusées surgissent sous votre appareil. A la fin de ce niveau, une forteresse volante vous attend et le duel est impitoyable. Par la suite, vous aurez affaire à de nombreux autres adversaires, dont un redoutable vaisseau de guerre bardé d'équipements anti-aériens.
En plus du canon frontal qui équipe votre appareil, vous pouvez obtenir des armes supplémentaires. Pour cela, vous devez ramasser les icônes qui appa-

PARIS DAKAR

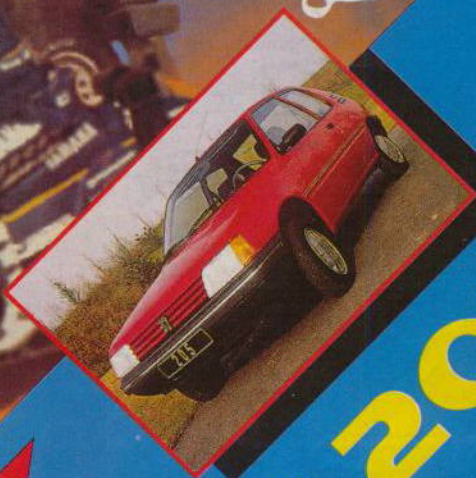


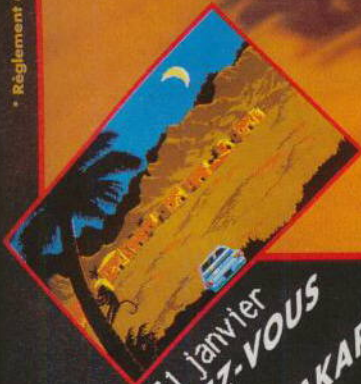
Le JEU OFFICIEL du RALLYE



Thierry Sabine organisation







Dès le 31 janvier
ENTRAINEZ-VOUS
A PARIS-DAKAR 90
ET DONNEZ-NOUS
VOTRE MEILLEUR SCORE
AVANT LE 31 MARS PROCHAIN

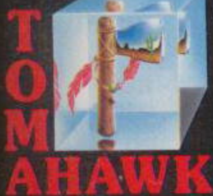
GAGNEZ UNE **PEUGEOT 205**



TOMAHAWK

GRAND CONCOURS EUROPEEN

Une grande finale européenne désignera le meilleur d'entre vous qui gagnera une Peugeot 205.
Vous trouverez le réglement * et des bulletins-réponses dans chaque logiciel Paris-Dakar 90 ou sur simple demande à
TOMAHAWK.



* Règlement déposé chez Maître Louvion - 4, avenue Desfeux 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT.

raissent lorsque vous détruisez les hélicoptères ennemis. (Et un anachronisme, un ! NDSR). Il s'agit de bombes, de missiles à fragmentation et de canons supplémentaires. On ne peut cumuler ces armes, il convient donc d'en changer en fonction des circonstances. Par exemple, il est indispensable de disposer des bombes pour venir à bout du train blindé, à la fin du premier niveau. Si vous êtes équipé d'une autre arme lorsque celui-ci apparaît, vous ne pourrez rien faire contre lui. Il ne vous restera plus qu'à essayer de survivre en évitant ses tirs jusqu'à ce qu'il disparaisse.


Abattez l'hélicoptère pour obtenir des armes.


Une mission au-dessus de la France occupée.

Je dois dire que j'adore le jeu d'arcade original, mais que j'ai un jugement beaucoup plus mitigé en ce qui concerne cette conversion qui comporte autant d'aspects positifs que négatifs. Premier reproche, que l'on peut faire à la plupart des programmes qui se jouent à deux, le niveau de difficulté est le même en solo ou en duo. *P 47* est beaucoup plus intéressant lorsque l'on joue à deux. D'autre part, la souplesse des commandes est discutable et, surtout, l'action est parfois assez confuse. Il arrive qu'on ne voit pas les tirs ennemis et on perd fréquemment une vie sans comprendre, ce qui est assez frustrant. En revanche, il faut mettre au crédit de ce programme la fidélité de la conversion, la possibilité de jouer à deux et la qualité du graphisme. Alors je ne saurais trop conseiller aux fans du jeu d'arcade d'essayer ce programme afin de peser le pour et le contre. Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*


Méfiez-vous de la forteresse volante.


De nombreux ennemis.


Volez au-dessus des nuages...


... en évitant les fusées.


Version CPC.

Version CPC

Compte tenu des capacités de chaque machine, cette version est meilleure que la précédente. Le graphisme est très réussi et la jouabilité est excellente. En revanche, il n'est pas possible de jouer à deux. A.H.-L.

Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Avis

Ce shoot-them-un est on ne peut plus classique. Il ne propose rien de nouveau mais a le mérite de ne pas user d'un scénario alien éculé. *P 47* est très difficile en mode un joueur. Il séduira plus les amateurs en jeu à deux. Dans le même genre, je préfère quand même de très loin *Silkworm*, plus riche et plus souple. Olivier Hautefeuille

Avis

Dans la lignée de *Silkworm*, *P47* est mieux réalisé que la version *ST* de ce dernier (animation et bruitages en particulier). Toutefois, seul le jeu à deux est vraiment jouable, le jeu en solitaire étant beaucoup trop difficile, même pour un spécialiste du genre. Jacques Harbonn

...maintenant, découvrez la 1ère double simulation !

TENNIS Cup


AMIGA SCREENS

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA CPC. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : DE 199 à 249 F SELON MACHINES.

UN REALISME JAMAIS ATTEINT
- Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
- Un double-écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1er plan.

TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRÉSENTS.
- Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorties, les lobs...
- Tous les effets : lift, coupé et plat.

TOUS LES TYPES DE JEU.
- simple, double, entraînement.
- match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
- 1 ou 2 joueurs.
- durée d'un match paramétrable.
- 32 adversaires vraiment différents.
- 1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires.









81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

3615 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

Midwinter

ATARI ST

Alliance accomplie du jeu de rôle et de stratégie, mêlant action et simulation, Midwinter *incarne ce que sera le jeu de demain. Et la mission est passionnante !*

Microprose. Programmation : Mike Singleton et Hughes Batterbury

2010, année sombre pour la Terre. La chute d'une météorite dans la jungle de Birmanie vient de transformer notre planète en un océan de glace. Tremblements de terre en Amérique Centrale, explosions volcaniques partout au monde, la situation semble désespérée. Pourtant un groupe de pionniers a réussi à sauvegarder de ces multiples cataclysmes une île dans le triangle des Açores. Grâce à de puissants générateurs, la température de ce maigre territoire rend de nouveau la vie possible. Une civilisation s'y développe peu à peu, traçant dans tout ce chaos les plans d'une société future. Un



Exploration en séquence motoneige.

jour pourtant, nouveau drame... La région sud-est de l'île ne répond plus. Communications coupées, présence suspecte d'envahisseurs.

Ici commence sans doute la plus passionnante des missions auxquelles vous participerez cette année sur micro ! *Midwinter* marche dans le sens du progrès. Sa force, allier plusieurs genres ludiques différents : action, stratégie, jeu de rôle, ce soft gagne sur tous les terrains. Plus encore,il utilise un graphisme 3D surfaces pleines à faire rêver les plus difficiles d'entre-vous, profite d'une maniabilité exemplaire et surtout parvient à passionner le joueur à long terme.

Trente-trois ans, officier, John Stark est le personnage principal que vous allez guider durant toute cette guerre contre l'envahisseur. Le territoire est peuplé de trente-deux autres personnages que vous allez peu à peu rallier à votre cause. Le lancement d'une partie passe par l'épreuve d'entraînement. Inutile de détailler ce combat au cours duquel l'ennemi reste inactif. Pour le jeu réel, vous pouvez, en revanche, moduler la difficulté de la mission en augmentant l'armement de la l'adversaire.

Dès l'ouverture de la partie, le joueur accède à une série d'écrans très bien dessinés. Toutes les manipulations vont, dès lors, passer par la sélection d'icônes. Il s'agit tout d'abord d'examiner les caractéristiques de votre personnage, quatorze au total, de son endurance à son aptitude aux actes de sabotage par exemple. Deuxième écran majeur, la carte du territoire. Un zoom puissant permet de l'étudier et repérer notamment la présence d'édifices spéciaux : garage, bunker, station radio, etc. Un clic souris sur l'option *People* précisera l'emplacement de tous les personnages du jeu ainsi que celui des unités ennemies. Le joueur peut, ensuite, accéder à différents tableaux, selon qu'il visite un bâtiment, qu'il change de moyen de locomotion, qu'il sauvegarde une partie, etc. Mais pour vous présenter l'essentiel de *Midwinter*, le plus simple est désormais de vous décrire le début d'une mission.

Il existe dans ce jeu un nombre impressionnant de scénarios différents qui varient selon la disposition des unités ennemies en début de partie. Pour la petite histoire, sachez que chacun des pixels de l'icône « nouvelle partie » sur lequel on clique pour lancer le jeu représente l'un de ses scénarios (l'icône est assez grande...). C'est dire que l'on ne retrouvera quasiment jamais la même stratégie, à moins de viser l'écran à la loupe pour démarrer la partie !

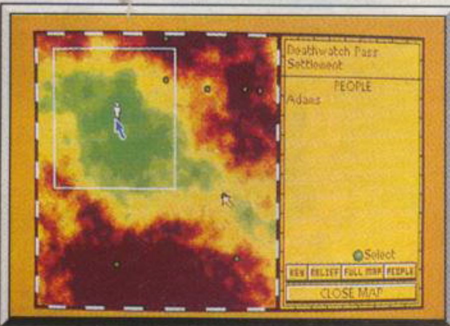
John Stark est, en début de sa mission, au mieux de sa forme. Il est impossible de modifier les caractéristiques du personnage. En revanche, nous verrons plus loin que l'aspect jeu de rôle n'est pas oublié dans l'aventure. Pour évoluer dans ce paysage de glaciers et de pentes neigeuses, John utilise tout d'abord des skis. C'est le premier moyen de locomotion mis à votre disposition. *Midwinter* lance l'offensive par un travail stratégique : vous allez, en effet, étudier tout d'abord la carte pour localiser le garage le plus proche, l'un des 32 personnages à rallier votre cause, et éventuellement une unité ennemi dont il faudra se méfier. Le système de localisation est très efficace. Il suffit par exemple de pointer sur l'icône « garage » pour que s'éclairent à



Vue aérienne avec effet de relief.



L'animation et les graphismes en 3D sont d'une excellente facture.



Sélectionnez votre destination.

l'écran tous les bâtiments concernés sur la carte. Le plan de combat est maintenant tracé, John peut prendre la route. Vous voici sur vos skis. La vision 3D qui s'étend devant vous est superbe. Le relief est mis en évidence par des dégradés de couleurs très réalistes. Une impulsion à la souris, John pousse sur les bâtons pour grimper une légère côte. Dès que l'on se trouve dans le sens de la descente, la glisse vous évite l'effort. La vitesse augmente, le bruit des skis dans la neige s'amplifie, c'est superbe. Une nouvelle côte vous oblige à forcer et revoici le schuss... L'animation de *Midwinter* est très souple. Le paysage qui défile sous vos yeux, la gestion du relief, tout participe à l'ambiance exceptionnelle-

EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS







GRABUGE 88

36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

7014 : Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul, le capitaine Jordan échappé de leurs geôles peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du désastre.
Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des galaxies les plus lointaines, elles vous aideront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là d'où aucun être vivant n'est jamais revenu.
Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur!



MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

ment réaliste de votre progression. En cas de vitesse exagérée et surtout d'obstacle, c'est le le roulé-boulé dans la neige, lui aussi mis en évidence par une animation de qualité. Il faudra sans cesse surveiller l'état physique de votre personnage et, au besoin, rejoindre au plus vite un abri (localisé sur la carte) pour y manger et y dormir. Pour le moment, c'est à l'aide du compas, de l'indicateur de vitesse et d'énergie que vous allez tenter de rejoindre un garage. But de l'opération, troquer la paire de skis contre une motoneige plus rapide et mieux armé. Mais, même sur les planches, il faut toujours être prêt au combat. Alors que le calme de la montagne



Attention, avion dangereux !

ne laisse entendre que le doux frou-frou de la glisse (on en mangerait), voici soudain le ronronnement d'un avion ennemi. Immobilisez-vous tout de suite et pressez la touche « s ».

Dès le premier combat, le joueur est séduit par l'animation de l'épreuve. L'avion ennemi qui fonce sur vous et crache ses missiles, passe derrière les montagnes, grossit sans la moindre saccade pour vous réduire à néant. Plus au nord, c'est un engin blindé qui surgit de derrière un monticule. Il faut faire feu à tout va, reprendre la glisse pour se protéger dans une cuvette, faire volte-face et tirer à nouveau. Génial mais, très difficile, même en début de partie.



Le menu principal.

Que dire de la représentation 3D des édifices si ce n'est qu'elle est très belle, très réaliste elle aussi. Une fois au village, toute une série d'icônes vous permet par exemple de visiter une maison pour y dormir ou y manger. Dans l'église, une visite au sommet du clocher offre un intéressant point de vue, idéal pour localiser l'adversaire. Dans le garage enfin, John trouvera sa première motoneige. Le temps de visionner la carte à nouveau pour définir les prochains objectifs, et c'est la course qui repart. Les motoneiges sont très bien armées. Le tir de missiles terre/air ou terre/terre est superbe. Quant au pilotage de l'engin, il est aussi souple que celui des skis. Pour dévoiler encore la richesse de cette mission, sachez que vous allez, par la suite, rejoindre un personnage et lui demander de vous aider dans votre quête. Plus loin John, ou l'un de ses amis, découvrira l'un des nombreux téléfériques de l'île. Arrivé au sommet d'une montagne, il pourra cette fois s'initier au pilotage, très délicat, du deltaplane. Une phase de jeu d'un réalisme là encore époustouflant, tant au niveau de l'animation que des bruitages, du maniement de l'appareil qui profite des courants chauds pour monter, tombe en perte de vitesse ou s'écrase dans une séquence animée éblouissante ! Il vous arrivera, enfin, d'approcher l'ennemi en rampant, le dernier mode de locomotion au menu de *Midwinter*, l'arme au poing et l'angoisse dans le bas ventre... Car tout ce réalisme, tout le soin apporté tant aux graphismes qu'à l'animation et aux bruitages vous prend aux tripes. L'ambiance ne retombe jamais.

Si je vous ai jusque-là décrit essentiellement les qualités scéniques de *Midwinter*, le logiciel est tout aussi puissant en ce qui concerne la stratégie de son jeu. Il y a tout d'abord la gestion des multiples personnages rencontrés sur l'île. Lorsque John Stark rallie un homme (ou une femme) à sa cause, le joueur va pouvoir agir sur ce nouveau héros de la même façon qu'il contrôlait le premier. En fin de partie, vous allez donc gérer les déplacements, les attaques, la survie de plus de trente combattants. Ces hommes



Une chute tout schuss.

et femmes pourront s'échanger des véhicules, se venir en aide, etc.

Il reste à parler de l'aspect jeu de rôle qui passe ici par la richesse des personnages. La vieille miss Randles est une espionne hors pair. L'ennemi ne se méfiera pas d'elle et elle pourra pénétrer sans encombre dans un village contrôlé par l'adversaire. En revanche, ne comptez pas la faire ramper dans la neige pendant plusieurs kilomètres ! Un autre personnage, spécialiste en électronique, sera très utile s'il prend le contrôle d'une station radio. Il faudra également tenir compte des amitiés et haines féroces que peuvent éventuellement se vouer différentes personnes. Cette gestion est complexe et la lecture de la notice et des descriptifs écran de chacun des guerriers fait partie de l'aventure.

J'aurais pu encore vous mentionner le réalisme de ce héros qui, une fois blessé au bras, voit le viseur de son arme trembloter face à l'ennemi, les pannes mécaniques, les ruses multiples qui feront peut-être de vous le vainqueur de *Midwinter*...

Olivier Hautefeuille

Type	*aventure/stratégie/action*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*n.c.*

Tower of Babel

AMIGA

Accompagné de trois curieux robots, vous attaquez un monde dont les défenseurs sont enfermés dans des tours fort bien protégées. Leur conquête successive n'est pas une mince affaire. Un jeu à faire fumer vos petites cellules grises.

Rainbird. Conception, programmation, graphismes et animation : Pete Cooke

Si vous avez apprécié les embûches de *Sentinel* et de *Bombuzal*, *Tower of Babel* va vous combler. Vous allez évoluer dans un univers 3D surfaces pleines (les tours) remarquablement rendu, composé de différents niveaux reliés par des ascenseurs. Vous contrôlez un à trois robots-araignées ayant chacun des fonctions bien spécifiques. Le *zapper* est utile pour détruire certains robots ennemis ou objets. Le *pusher* quant à lui pousse d'autres objets. Le *grabber*, enfin, est indispensable pour saisir les *klondikes* (barres d'énergie) qui ont une importance capitale dans le jeu, mais il effectue aussi d'autres tâches en interaction avec certains ob-



Un labyrinthe complexe.

jets. Un nombre variable d'objets et de robots ennemis est présent dans chaque tour : tourelles de tir ou de rayon repoussant, fixes ou rotatives, vers, lézards, mines de proximité ou à retardement, blocs opaques ou réfléchissants, et bien d'autres. Chacun a sa fonction, certains étant néfastes et d'autres utiles. De même, certains pourront être déplacés ou détruits et d'autres non. Les tours sont présentées par groupe de neuf. Au début, vous n'accèderez qu'aux trois premières et il faudra résoudre les énigmes posées par une tour pour avoir accès à celles qui lui sont contiguës.

Chaque tour a sa configuration, ses « habitants » et sa mission (ramasser un certain nombre de *klon-*

LOST PATROL



4 D'OR 90 de GENERATION 4
pour le Meilleur Graphisme
"Un événement graphique..."
GENERATION 4
"Les paysages de ce jeu d'action/aventure sont splendides avec des animations soignées"
JOYSTICK

NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS MAIS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE ARRIVES CHEZ NOUS!!

Notre héllco s'est écrasé après avoir été touché... le pilote, lui, n'ira pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous épuisés, vers nos bases à travers la jungle et les rizières. En entrant dans un village qui avait l'air accueillant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque, pour les guérilleros. Ce n'est qu'un détail de plus qui nous empêche de dormir ... ça et un détraqué dans notre groupe — il faut que je trouve qui il est, avant que le moral de tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais!









AMIGA — ocean — ATARI ST

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

dikes et/ou détruire un certain nombre d'objets). Certaines de ces missions doivent d'ailleurs être achevées dans le temps imparti. Pour cela, vous devez mettre à profit les capacités de vos robots (vous ne disposez pas toujours des trois). Avant de commencer une nouvelle mission, il faut explorer soigneusement ce nouveau monde et ses obstacles. Vous disposez de quatre caméras situées aux quatre points cardinaux. Vous pourrez déplacer latéralement ou verticalement les caméras, et effectuer des zoomings avant ou arrière de grande amplitude. Le rendu visuel de cet univers est absolument superbe et le zooming est rapide et précis. Vous pouvez aussi décider d'observer cette tour par les yeux de l'un de vos trois robots. Un menu complémentaire d'options vous permettra d'ailleurs d'adapter finement cette vision à vos désirs. Le nom de la tour vous fournira souvent une indication sur le type de difficulté à résoudre.



Pas facile de trouver la solution.



Il faut obligatoirement passer en mode programmation pour terminer à temps.

Une fois que vous aurez planifié vos actions, lancez-vous. Autant les premières tours ne posent guère de problème, autant les suivantes deviennent de véritables casse-tête, passionnants à résoudre. Vous pourrez ainsi être amené à pousser un bloc devant une tourelle de tir grâce au *pusher*, ce qui permettra au *zapper* de passer et d'aller la détruire, libérant ensuite le chemin pour le *grabber* qui pourra alors récupérer tranquillement le *klondike* demandé.



Les différentes caméras sont bien utiles.

Il faut sans cesse effectuer des enchaînements précis entre les différents robots pour arriver à quelque chose. Parfois, certains objets vous serviront à détruire une tourelle de tir. Ainsi, en poussant un bloc de verre devant l'une d'elle, la tourelle se détruit par son propre tir réfléchi. Prenez garde car il en va de même pour votre *zapper* ! Il existe aussi des prismes qui tournent la réflexion d'un rayon de 90 degrés. Dans certains cas, c'est l'accès lui-même à un passage qui est difficile. Il faudra alors annuler l'effet d'un « repousseur » en plaçant un objet devant, ou utiliser les ascenseurs soit directement par le robot qui est dessus, soit en actionnant avec le *grabber* les élévateurs et descendeurs généraux.



Tirez profit du bloc de verre.

Toutes ces actions s'effectuent par l'intermédiaire d'un panneau de commande, contrôlé à la souris. Mais dans certains cas (synchronisation rigoureuse ou temps très limité), vous pouvez être amené à recourir à la programmation. Vous pouvez en effet mettre en mémoire jusqu'à huit actions différentes pour chaque robot et les faire ensuite se dérouler simultanément tout en observant les effets sur une caméra. Bien d'autres difficultés vous attendent et il n'est pas rare de passer quelques minutes à l'entrée d'une tour pour essayer de trouver le moyen tortueux qui permettra de passer. Une fois les neuf tours d'un groupe explorées (il n'est pas indispensable de les avoir toutes résolues), vous aurez accès aux tours du groupe suivant, quitte à revenir ensuite sur une tour qui vous aurait posé problème.



Le sacrifice du zapper est incontournable.

Le jeu comprend cent tours de difficultés croissantes et très variées. Un éditeur de tour est même disponible, mais il est bien évident qu'il ne sera utile que pour échanger des mondes avec des amis (vous ne devriez pas avoir de problème pour résoudre ceux que vous avez créés. Les graphismes 3D surfaces pleines et l'animation (des robots, des créatures et du monde en mouvement) sont excellentes. En revanche, les bruitages sont limités à leur plus simple expression, mais ce n'est pas un problème dans ce type de jeu. Un logiciel fantastique pour tous ceux qui aiment se creuser un peu les méninges (disquette). Jacques Harbonn



Facile, mais pas enfantin...

Type	*stratégie*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★
Prix	*C*

COLORADO





- ATARI ST, STE Couleur et Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES



Silmarils

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40
Distribution exclusive LORICIEL - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F



FINALES RÉGIONALES

mercredi 9 mai 1990 Dans chacun des 4 magasins
5 chèques de 1 000 francs

FINALE NATIONALE

samedi 27 octobre 1990 au Salon de la Micro

1er prix : 1 chèque de 10 000 francs / 2e prix : 1 chèque de 5 000 francs
3e prix : 1 chèque de 2 500 francs / 4e et 5e prix : 1 chèque de 1 250 francs
du 6e au 20e prix : 1 bon d'achat de 500 francs
dans les hypermarchés AUCHAN.

FINALE EUROPÉENNE

dimanche 28 octobre 1990 au Salon de la Micro
SURPRISE

ATTENTION
LE 2ND EUROPEAN VIDEOGAMES CHAMPIONSHIP COMMENCE !

Dans toute la France en mars et en avril, 30 hypermarchés AUCHAN vous attendent pour la première phase éliminatoire du 2nd European Vidéogames Championship.

Entraînez-vous sur les logiciels sélectionnés pour chaque machine et inscrivez-vous au rayon photo micro-informatique de l'hypermarché AUCHAN le plus proche de chez vous. Les éliminatoires auront lieu de 10 h à 12 h et de 14 h à 17 h au jour indiqué pour chaque magasin dans le tableau ci-dessous.

Sur ATARI STE vous jouerez avec SILKWORM de Virgin Loisirs sur AMIGA 500 vous jouerez avec PINBALL MAGIC de Loriciel, sur AMSTRAD CPC 6128 vous jouerez avec P47 de Microprose, sur console SEGA vous jouerez avec ALTERED BEAST de Virgin Loisirs, et sur console NINTENDO vous jouerez avec TROJAN de Capcom.

Dans chaque magasin le meilleur joueur par machine sera sélectionné pour les finales régionales qui auront lieu le 9 mai 1990 dans les 4 hypermarchés AUCHAN de Villeneuve d'Ascq, Bordeaux Le Lac, Avignon et Vélizy.
Ces finales régionales détermineront les 4 meilleurs joueurs par machine qui s'affronteront le samedi 27 octobre 1990 lors de la finale nationale sur le stand TILT au Salon de la Micro.

Pour ne pas rater les éliminatoires

Région	Localisation du magasin	CP	Ville	Adresse	Date
Nord	Petite-forêt	59140	Anzin	RN 45	7 mars
	Louvroil	59720	Louvroil	Départementale 121	10 mars
	Cambrai	59161	Escaudœuvres	2, rue Jean-Jaurès	14 mars
	Villeneuve d'Ascq	59650	Villeneuve d'Ascq	Centre Cal Triolo	21 mars
	Dunkerque	59760	Grande Synthe	RN 40	28 mars
	Englos	59320	Haubourdin	Centre Cal Les Géants RN 52	31 mars
	Roncq	59223	Roncq	Boulevard d'Halluin	4 avril
	Leers	59115	Leers	Rue Pierre-Catteau	11 avril
	Béthune	62400	Béthune	Centre Cal La Rotonde — Rue Dr Dhenin	18 avril
	Boulogne	62200	Boulogne-St-Martin	RN 42	25 avril
Paris et très grande couronne	Velizy	78140	Velizy-Villacoublay	Centre Cal Velizy 2 — Av. de l'Europe	7 mars
	Cergy-Pontoise	95003	Cergy	Centre Cal des 3 Fontaines	14 mars
	Orléans	45140	St-Jean-de-la-Ruelle	Rue de la Mouchetière	17 mars
	La Défense	92800	Puteaux	Centre Cal les Quatre Temps	21 mars
	Melun	77240	Cesson	RN 5 — Centre Cal Boissenart	28 mars
	Fontenay-sous-Bois	94120	Fontenay-sous-Bois	Avenue du Maréchal Foch	4 avril
	Bretigny-sur-Orge	91240	Bretigny-sur-Orge	Chemin Départemental 19	11 avril
	Plaisir-les-Clayes	78730	Plaisir-les-Clayes	Départemen'ale 161	18 avril
	Le Havre	76620	Le Havre	ZAC du Mont-Gaill-rd	25 avril
Grand Ouest	Bordeaux Le Lac	33000	Bordeaux	Quartier du Lac	4 avril
	Le Mans	72650	La Chapelle-St-Aubin	RN 138	18 avril
Grand Sud-Est	Lyon St-Priest	69800	Lyon St-Priest	ZAC du Champ-du-Pont	7 mars
	Avignon Le Pontet	84130	Le Pontet	ZAC du St-Tronquet	14 mars
	Aubagne	13400	Aubagne	Route de Géménos	21 mars
	Martigues	13500	Martigues	ZAC de Canto Perdrix	28 mars
	St-Etienne Centre 2	42000	St-Etienne	Rue Alexandre Pourcel — Centre II	4 avril
	Perpignan	66028	Perpignan	RN 9 — Mas Galté	11 avril
	Nice	06340	La Trinité Victor	Centre Cal de la Trinité	18 avril
	Annecy	74330	La Balme-de-Sillingy	ZI de la Mandallaz — Epagny	25 avril
	St-Etienne Villars	42390	Villars	Montravel	25 avril

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Moto Roader

PC Engine NEC, carte NEC

Moto Roader est une course automobile qui permet à cinq joueurs de concourir simultanément. Le circuit est vu de dessus et défile en scrolling multidirectionnel. Entre chaque course, vous avez la possibilité



d'améliorer divers éléments de votre véhicule et même le mode de contrôle.
Cette variante de *Super Sprint* est très amusante lorsque l'on joue à plusieurs, encore faut-il disposer de plusieurs manettes et d'une interface. En revanche, on en fait vite le tour lorsque l'on joue seul. Ce n'est pas déplaisant, mais on peut espérer mieux sur une telle console.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**course automobile**
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Fallen Angel

Amiga, disquette 7 Screen

Les Angels américains débarquent à Londres pour rétablir l'ordre dans le métro. Vous affrontez de nombreux voyous dans les rames et sur les quais.
Fallen Angel est un beat-them-up dans la lignée de *Vigilante*. Les combats se suivent et se ressemblent, et vous devrez parfois faire le coup de poing contre des gentlemen en chapeau melon. Les décors du métro londonien sont assez plaisants, mais une fois passé le plaisir de la découverte on s'ennuie ferme. Alain Huyghues-Lacour



Type	**beat-them-up**
Intérêt	**10**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Deep Blue

PC Engine NEC, carte NEC

La seule originalité de ce shoot-them-up à scrolling horizontal est que vous contrôlez un poisson qui tire sur d'autres poissons. La vie est dure dans le Grand Bleu, mais je pense que même mon poissonnier ne se sentirait pas concerné par cette histoire de nageoires flingueuses. En dépit d'un bon



graphisme et d'une superbe animation, ce programme est d'une nullité sans pareille. Une surprenante bavure dans la superbe logithèque du *PC Engine*.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**7**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

The Battle of Britain

PC tous écrans, Lucasfilm

Ce soft est un simulateur de combat aérien qui mise plus sur l'action que sur la stratégie. Dans un vaste choix de missions, vous allez combattre des avions ennemis à coups de *gun*. Pas de missiles, pas d'atterrissage complexe, il s'agit avant tout de profiter d'un 3D très précis, de l'excellente représentation des ennemis en vol pour slalomer entre eux, faire des loopings et mitrailler à partir des postes avant, arrière, gauche, ou droite de l'appareil. Très souple sur *PC*, l'action est vraiment prenante. Il est aussi possible de mémoriser des vols pour ensuite se repasser des films avec arrêts sur image ! *Battle of Britain* est un soft de combat/action qui séduira les amateurs du genre, ceux qui préfèrent frissonner au plus vite plutôt que d'apprendre à maîtriser



la stratégie d'un *F-15* ou d'un *Falcon* pour... frissonner plus tard ! Pour ma part, j'estime qu'un simulateur plus complet est tout aussi ludique au niveau de l'action et surtout plus « payant» à long terme. *Battle of Britain* m'a un peu lassé. Quelle que soit la mission, il s'agit toujours de la même chasse, des mêmes écrans, des mêmes gestes... Sur 16 bits, ce titre devrait pourtant être un succès, en raison des graphismes et des sons auxquels nous ont habitués *ST* et *Amiga*. Sur cette machine, le soft devrait atteindre le rang des hits.

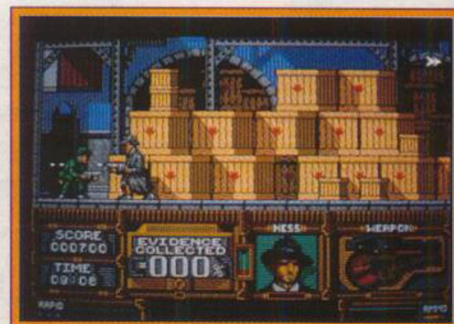
Olivier Hautefeuille

Type	**combat aérien/action**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★ (★★★★★★ VGA)
Animation	★★★★★
Bruitages	★★
Prix	**C**

★ The Untouchables

Amiga, disquette Ocean

Ce programme, qui s'inspire du film du même nom, vous propose cinq niveaux assez variés. Ce jeu de tir est prenant, d'au-

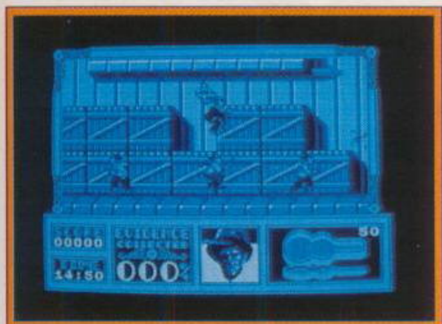


Le signe ★ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro.

tant plus que la réalisation est excellente. Mais le niveau de difficulté est très élevé et vous aurez bien du mal à atteindre les niveaux supérieurs. C'est d'autant plus dommage que le dernier niveau est le meilleur, mais je doute que beaucoup de joueurs aient la chance de le découvrir.

Alain Huyghues-Lacour

Type	action
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Version CPC

Cette version garde les mêmes caractéristiques ludiques que celle du *C 64*. La moyenne résolution du CPC donne au programme une grande finesse graphique mais ne lui permet pas d'utiliser une palette de couleur variée. Cependant les animations sont rapides et les scrollings latéraux sont particulièrement réussis. Les bruitages n'ont rien d'exceptionnel. E.C.

Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

Warp

Amiga, disquette Grandslam

Dans ce shoot-them-up classique, votre vaisseau évolue en vue aérienne sur un territoire peuplé d'unités ennemies. Grâce au scrolling multidirectionnel, le pilote détruit peu à peu les réserves de carburant adverses, les bases souterraines lance-missiles, etc. Côté stratégie, on profite de « quelques » options : il est possible de



choisir en cours de jeu entre différentes armes et surtout de transférer l'énergie entre les quatre postes de commande du vaisseau, propulsion, arme, bouclier, etc., pour répondre à une situation critique. Graphisme et bruitages sont simples, corrects mais sans grande originalité. *Warp* rappelle le très ancien *Asteroïds*, c'est dire s'il innove ! Au regard des softs qui sortent actuellement sur *Amiga* dans le domaine des shoot-them-up, *Warp* n'est finalement pas un soft que j'achèterais... Trop moyen !

Olivier Hautefeuille

Type	shoot-them-up
Intérêt	11
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

Wings of Fury

CPC, disquette Broderbund

Aux commandes d'un Helicat, vous participez à la guerre du Pacifique. Vous décollez d'un porte-avions pour exécuter des raids contre des îles ou des vaisseaux japonais et les missions sont plus ou moins difficiles



selon le grade que vous choisissez. Ce shoot-them-up rappelle un peu *Choplifter*, qui fut l'un des premiers hits de Broderbund. Les petites îles ne posent guère de problème, mais l'attaque d'un porte-avions japonais est autrement plus difficile. Le mode de contrôle est assez déconcertant au premier abord, mais on parvient à le maîtriser au bout de quelques parties. Un shoot-them-up original, qui bénéficie d'une excellente réalisation.

Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

★ Mr Heli

PC Engine NEC, carte Irem

Dans ce shoot-them-up aux jolis graphismes, vous dirigez un hélicoptère à travers un labyrinthe peuplé d'aliens agressifs. Vous devez détruire des rochers pour vous procurer des diamants, que vous échangerez contre des armes supplémentaires.

Ce sont les programmeurs d'Irem qui ont réalisé cette conversion de leur succès d'arcade. Les versions micro supportent très mal la comparaison avec celle-ci, sur tous les plans. Le graphisme est excellent et le scrolling multidirectionnel irréprochable. De plus, contrairement aux versions micro, on retrouve tous les niveaux du programme original. Un shoot-them-up accrocheur, dans lequel on appréciera la présence de trois modes de tir différents.

Alain Huyghues-Lacour



Type	arcade
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	E

Honey in the Sky

PC Engine NEC, carte Face

Honey in the sky est un shoot-them-up à scrolling vertical dont le seule originalité repose sur l'orientation variable de votre



canon. Il est surprenant de découvrir un programme aussi nul à côté des superbes shoot-them-up du *PC Engine*. Le graphisme est lamentable et l'intérêt de jeu franchement douteux. Un programme de série B qu'il convient d'ignorer.

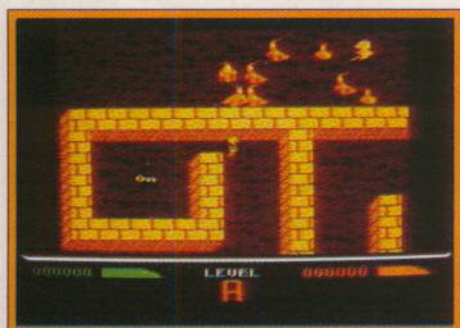
Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	5
Graphisme	★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Dark Chambers

Atari XL/XE, cartouche Atari

Une vraie nouvelle cartouche pour *XL/XE* ! Ce jeu reprend le principe de *Gauntlet*. Dans un foisonnement de labyrinthes, vous vous enfoncez toujours plus avant, avec comme seul but survivre pour progresser encore. Survivre ? En effet, car bien des monstres essaient d'écourter votre périple. Souvent, le moyen le plus sûr d'empêcher leur prolifération consiste à détruire leur antre originelle. Vous récoltez des armes, des trésors, de la nourriture (in-



dispensable) ; afin de rendre la tâche plus facile, vous pouvez aussi jouer à deux. Les bruitages sont quasiment inexistants ; restent cependant un graphisme soigné et une réalisation sérieuse. Intéressant.

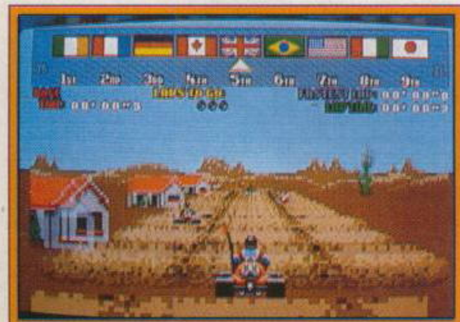
Laurent Tournade

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	B

Drivin' Force

Amiga, disquette Digital Magic Software

Drivin' Force se propose de vous faire participer à douze courses mettant en scène des véhicules aussi différents que des buggys, des Formule 1, ou des camions. Dans la partie du programme réservée aux paramétrages, vous pouvez choisir, outre votre véhicule, le type de circuit et les caractéristiques du championnat. Les concepteurs du programme se sont attachés à ce que le jeu soit le plus rapide possible, si



bien que *Drivin' Force* est sans conteste l'un des jeux les plus rapides de sa catégorie (surpassant largement *Power Drift*). Les graphismes du logiciel sont agréablement colorés et les animations extrêmement rapides ce qui renforce la jouabilité. L'accompagnement musical est lui aussi de qualité. *Drivin' Force* plaira aux amateurs de jeux rapides.

Eric Caberia

Type	action/course
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Black Lamp

Atari XL/XE 64 K, cassette Atari Action Game

Ce jeu est adapté du soft du même nom paru précédemment sur *ST*. Dans un univers hostile, il vous faut collecter les lampes disséminées à travers tout le royaume ; après quoi le roi vous offrira sa douce fille en récompense. Mais quel monde sordide ! Dragons, sorcières, abeilles et autres s'acharnent sur vous.



Certes vous êtes armé, mais que d'angoisses ! Heureusement quelques bonus existent pour vous venir en aide. Un beau jeu de plate-formes, auquel on pourra reprocher d'être difficile à manier (gestion des déplacements). De même, le niveau de difficulté est un peu trop élevé. A par cela, graphisme et musique sont agréables ; avec, en prime, une notice originale. Une bonne acquisition.

Laurent Tournade

Type	plate-formes
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	A

★ Stunt Car Racer

PC CGA, EGA, disquette Micro Style

Déjà testé en Hit sur 16 bits (*Tilt* n° 70), *Stunt Car* version *PC* mérite bien un Rolling. Cette course de voiture 3D n'est disponible qu'en mode CGA et EGA. Quelle que soit votre configuration, le logiciel use à vrai dire de graphismes très dénudés, à la limite du supportable. Par contre, côté animation et 3D, ça dépote ! *Stunt Car* est un des rares softs de pilotage à donner le vertige si l'on fixe l'écran trop longtemps. Sur *AT*, les scrollings sont d'une finesse appréciable. Les bruitages suffisent enfin largement à l'action. Riche en stratégie puisqu'il est possible de choisir différents niveaux, différentes courses ou encore de visualiser en 3D les circuits, *Stunt Car* séduira tous les amateurs de pilotage/action. Dommage que la version VGA n'ait pas été développée. Un programme à ne pas manquer.

Olivier Hautefeuille



Type	course auto 3D/action
Intérêt	16
Graphisme	★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Tunnels of Armageddon

Apple II GS, California Dreams

Meilleur pilote de la galaxie, vous venez d'être sélectionné pour accomplir, à bord de votre vaisseau spatial, une course qui vous mènera à travers un réseau de vingt complexes souterrains.

Le temps pour chaque niveau vous est chichement compté si vous vous fouvoyez sur une fausse piste, vous perdrez de précieuses secondes. La vitesse à laquelle vous pilotez votre engin transforme chaque mur en un danger mortel. De plus, les complexes souterrains sont bourrés de tourelles de défense automatiques, de robots-gardiens, de portes qui ne s'ouvrent que par intervalle...



Heureusement, vous trouverez également des armes plus puissantes et divers bonus. La réalisation de *Tunnels of Armageddon* est particulièrement soignée. California Dreams, société américaine, a fait fabriquer ce soft par des développeurs d'Europe de l'Est. L'effet de vitesse produit par le défilement ultra-rapide des parois est splendide. Il a été possible grâce à une particularité du coprocesseur graphique du GS, le mode *Fill* qui autorise le remplissage d'une zone quasi instantanément.
Son seul défaut : la monotonie des divers niveaux. François Hermellin

Type — *arcade*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *C*

USA Pro Basket-Ball

PC Engine NEC, carte Aicom

Cette simulation de basket vous propose de participer à un tournoi qui oppose les grandes équipes américaines, à moins que vous ne préfériez affronter un autre joueur. C'est un programme très complet qui offre un large éventail de possibilités.
On est tout de suite séduit par la grande qualité de la réalisation. Les joueurs (cinq par équipe) sont de bonne taille et ils se déplacent de manière très convaincante. Il y a de superbes gros plans des joueurs, lors de certains paniers, et ce programme fourmille de détails très agréables. *USA Pro Basket-ball* surclasse toutes les autres simulations de ce sport.
Alain Huyghues-Lacour

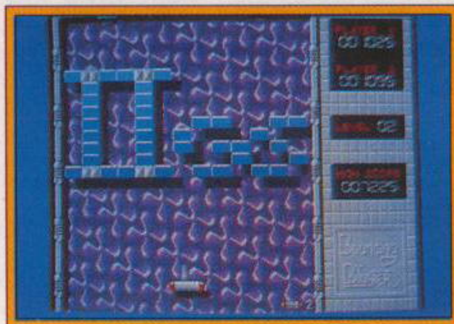


Type — *simulation sportive*
Intérêt — *16*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *E*

Bouncing Bluster

Apple II GS, Fantasia Software

Bouncing Bluster est un casse-briques à la réalisation particulièrement soignée. Les tableaux peuvent utiliser jusqu'à 256 couleurs à l'écran et certains comportent des effets de cyclage. Les animations des « nasties » sont rapides et fluides. Il y a plus de 19 capsules. Certaines inversent abcisses et ordonnées, d'autre permettent à votre balle de sauter ou modifier son inertie... Six sortes de briques sont présentes (briques invisibles, de téléportation, qui réapparaissent quelques secondes après avoir touché...).
Un éditeur de tableau est intégré. Il permet de récupérer n'importe quelle image pour en faire un fond, puis de construire entièrement de nouveaux tableaux. Tous les paramètres sont modifiables (nombre de fois qu'une brique doit être atteinte, nature des capsules, emplacement des briques, bruitages...). Le Rainbow Factory permet de créer automatiquement des dégradés. Si *Bouncing Bluster* est bien un clône d'*Arkanoid*, il est mieux réalisé que ce dernier et son prix est beaucoup plus attractif. Ce logiciel est diffusé par ses auteurs en Share Ware au prix de 100 F (JF Doue, 25, rue de Bossuet, 77150 Lésigny).
François Hermellin

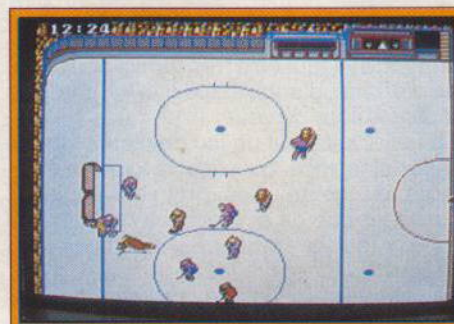


Type — *casse-briques*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *B*

Slapshot

Console Sega, cartouche Sega

Cette simulation de hockey-sur-glace vous permet de participer à un tournoi, mais il est également possible de livrer un match contre l'ordinateur ou un autre joueur.
Les simulations sportives sont généralement très réussies sur cette console et celle-ci ne manque pas à la règle. Les joueurs répondent bien et l'action est très claire. La représentation de ce sport violent est assez réaliste, car les différents entre joueurs se règlent à coups de poing. C'est un soft très ludique qui vous fera passer de bons moments, surtout si vous jouez à deux. Alain Huyghues-Lacour



Type — *simulation sportive*
Intérêt — *13*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *C*

Footballer of the Year 2

Atari ST, disquette Gremlin

Vous allez gérer la carrière de votre joueur de football de manière à le faire parvenir au titre envié de footballeur de l'année. Après avoir choisi votre division, le jeu commence. Vous pourrez répondre à des questions à choix multiples concernant le football (mais centrées sur l'Angleterre malheureusement), effectuer votre transfert dans une autre équipe (de manière payante ou si une chance qui vous est donnée grâce à des buts marqués, des bonnes réponses à des questions), accéder à un certain nombre de renseignements ou jouer un match. Les rencontres se déroulent sans votre intervention. Vous avez seulement la possibilité d'utiliser des « cartes de but ». Vous devez apprendre une technique de but particulière (passes entre les joueurs, positionnement et timing rigoureux) et tenter ensuite de la mettre en pratique. Malgré l'intérêt des stratégies de



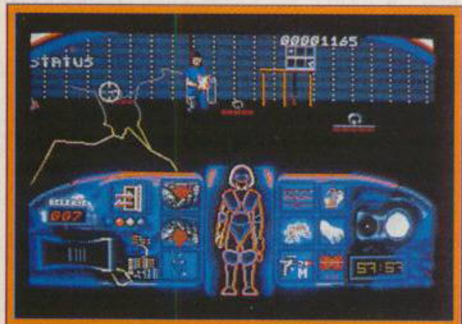
marquage évoquées, le jeu reste inintéressant car vous faites finalement très peu de choses. Les phases d'action ne durent que quelques secondes et le quizz risque de ne guère passionner les Français. Bref, à réserver aux mordus du football... et encore !
Jacques Harbonn

Type — *gestion de carrière de footballeur*
Intérêt — *6*
Graphisme — ★★★
Animation — ★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *B*

Soldier 2000

Atari ST, disquette Artronic

Soldat d'élite mi-femme, mi-robot, vous devez délivrer les otages détenus dans sept lieux différents et défendus, bien sûr, par une ribambelle de soldats agressifs à souhait. Avant de commencer, il vous faudra constituer votre équipement : armes, armures, dispositif de vision infrarouge, etc., sans dépasser le poids autorisé. Le programme vous propose d'ailleurs un kit bien conçu. Le soft se joue à la souris, mais



vous serez cependant quasiment obligé de maintenir un doigt sur le clavier pour ramasser au passage les munitions supplémentaires et libérer les otages (ce qui ne peut se faire que si tous les défenseurs de la pièce ont été éliminés).
L'action se déroule selon deux modes. Dans les couloirs, les ennemis surviennent latéralement, tandis que dans les pièces contenant les otages, ils se présentent devant vous. Ménagez vos munitions si vous ne voulez pas vous trouver complètement bloqué et évitez de tirer sur les otages que vous êtes venu délivrer !
Vous devrez sans cesse gérer votre armement (recharger, changer d'arme au besoin), passer en vision infrarouge de nuit et effectuer les réparations à temps. L'action est donc variée mais malheureusement les décors sont trop uniformes et, surtout, les attaquants ne brillent guère par leur imagination. Toutefois, l'animation est rapide, la gestion des tirs précise et la progression de difficulté bien étagée. Un jeu agréable au demeurant pour ceux que n'effraye pas ce thème guerrier.

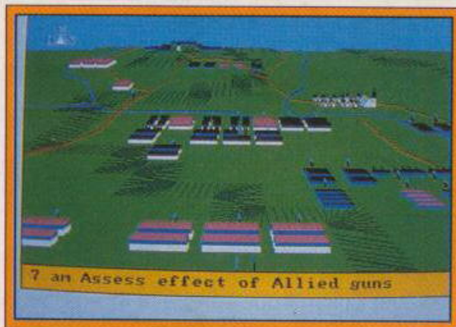
Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Austerlitz

Amiga, disquette PSS

Les grandes batailles napoléoniennes sont en vogue sur 16 bits, après *Waterloo* et *Borodino* voici venu le tour d'*Austerlitz*. Ce programme, réalisé par les auteurs de Waterloo, est construit sur le même modèle.



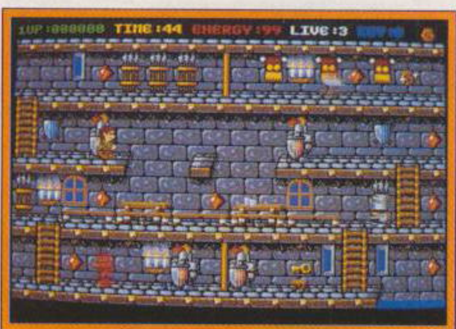
La représentation en 3D est excellente et ce wargame dispose d'un large choix d'options. Les amateurs du genre seront séduits par le réalisme de ce programme. La bataille se déroule en temps réel, les ordres prennent un certains temps à être transmis et ils peuvent être mal interprétés ou ignorés. D'autre part, vous regardez la bataille depuis votre quartier général et vous ne voyez donc qu'une partie du terrain. Pour le reste, vous devez vous contenter des rapports de vos généraux. *Austerlitz* est un excellent wargame qui s'adresse surtout aux joueurs confirmés. La notice en français est fort bien faite et elle s'accompagne d'une carte du champ de bataille.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*wargame*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	–
Prix	*D*

Danger Castle

Amiga, disquette Kunert soft



Vous explorez les salles d'un château en ramassant des diamants et des clefs. Vous vous déplacez d'échelles en plates-formes, et il faut être très précis pour se tirer d'affaire, d'autant plus que les gardiens rôdent autour de vous.
Danger Castle est un jeu de plates-formes assez classique, qui séduira tous les amateurs du genre. Les premiers tableaux n'exigent que de la précision mais, par la suite, il faut se creuser les méninges pour découvrir l'itinéraire idéal.
Le graphisme de ce programme est agréable ; cependant le point fort de *Danger Castle* est la souplesse des commandes. De plus, une excellente progression de la difficulté contribue également à la parfaite jouabilité de ce soft.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*n.c.*

Wonder Boy II

PC Engine, carte Hudson soft

Dans cette conversion du jeu d'arcade de Sega, vous devez affronter les monstres qui se sont emparés du pays. A mi-chemin entre arcade/aventure et jeu de plates-formes, c'est un programme très riche dont on découvre progressivement les nombreuses astuces.
La version NEC est encore plus réussie que les versions micro, réalisées par Activision. Tout d'abord le graphisme est plein d'écran et, surtout, l'animation est bien plus rapide. Le niveau de difficulté est plus



élevé que dans les versions précédentes et il faut s'accrocher pour venir à bout de cette longue aventure.

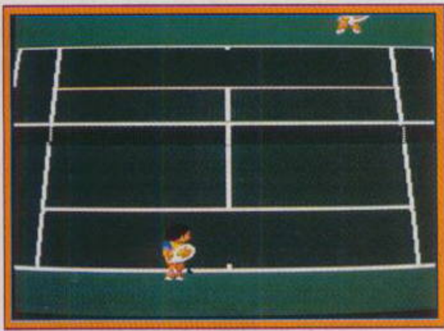
Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

World Court

PC Engine NEC, carte Namcot

Cette simulation de tennis offre un très large éventail de possibilités. Vous avez le choix entre plusieurs joueurs dotés d'un style différent, selon le type de jeu que vous désirez adopter, ainsi que le type de surface. Il est également possible de jouer en double, à quatre joueurs. Cette simulation offre une incroyable variété de coups, selon le bouton sur lequel vous appuyez, la direction que vous donnez au joystick, ainsi que la position de votre joueur par rapport à la balle. L'animation est excellente, mais,



hélas, le graphisme est décevant par rapport aux capacités de cette console. Aussi passionnant que *Great Court*, mais encore plus complet, *World Court* est une grande simulation sportive.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*E*

Take'em out

Amiga, disquette Artronic

Ce jeu de tir, qui vient de Suède, vous propose de vous engager dans les forces spéciales. Il faut enchaîner des stages d'entraînement (tir sur cible ou ball-trap) et des missions face à des gangsters ou des terroristes, lourdement armés. Dans ce cas, prenez garde à ne pas tirer sur les otages. *Take'em out* est un programme très ludique, que l'on joue avec beaucoup de plaisir. Les différentes séquences sont variées et celle du ball-trap est particulièrement



réussie. Il faut tirer vite et juste, car les munitions vous sont comptées. Le contrôle, très précis, s'effectue par l'intermédiaire de la souris. Lors des séquences de combat, vous choisissez deux armes différentes correspondant à chaque bouton de tir. Un programme assez classique, mais très réussi. Alain Huyghues-Lacour

Type	*tir*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*n.c.*

Tales of Monster Path

PC Engine NEC, carte Namcot

Ce programme est la conversion d'un jeu d'arcade de Namco, qui est peu connu. Armé d'un yo-yo, vous traversez des régions infestées de monstres de toute sorte. Chaque fois que vous abattez un de vos agresseurs vous récupérez de l'argent. Dans les boutiques, vous achetez de la nourriture ou divers équipements, mais



certains personnages viennent de temps à autre vous offrir leurs services moyennant finances.

Ce programme, typiquement japonais, se situe entre jeu de plate-formes et arcade/aventure. Les messages sont écrits en japonais, ce qui est assez gênant au début mais, au bout de quelques parties, on finit par comprendre de quoi il retourne. Une fois de plus, on sera séduit par la réalisation de ce type de jeu sur *PC Engine* et plus particulièrement par la souplesse des commandes. Un jeu d'arcade original.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Blood Money

PC CGA, EGA, VGA, disquette Psygnosis

Un an après sa sortie sur 16 bits (*Tilt* n° 67 et 71), *Blood Money* envahit les pixels du *PC*. Ce shoot-them-up est de très bon niveau. Le jeu est assez lent et laisse donc une grande place à la stratégie. Lorsqu'il descend ses assaillants, le héros collecte de l'argent et achète des armes de plus en plus puissantes. En mode deux joueurs, *Blood Money* devient vite passionnant. L'adaptation *PC* est de très bonne qualité. Graphiquement, les mode EGA et VGA offrent des tableaux superbes. L'animation est souple et l'on peut régler la vitesse de scrolling selon la cadence du *PC* utilisé. Les touches clavier sont entièrement redéfinissables, le ou les joysticks *PC* sont compatibles... En bref, une réussite totale



qui égale la version *Amiga* sur 386 VGA et reste très ludique sur AT EGA. Un seul point noir, les bruitages éloquents du *Blood Money* sur *Amiga* ont bien sûr disparu ici !

Olivier Hautefeuille

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	*C*

Table tennis

Amiga, disquette Starbyte

Table tennis est une simulation de ping-pong très complète. Un ou deux joueurs peuvent livrer un match, en simple ou en double. Le programme propose également un mode entraînement et un tournoi dans lequel jusqu'à douze joueurs peuvent s'affronter. Le contrôle peut s'effectuer par l'intermédiaire de la souris ou du joystick. Dans ce cas, l'ordinateur se charge du déplacement de la raquette.

Cette simulation est très convaincante, car elle offre une large panoplie de coups. Tou-



tefois, le contrôle à la souris est nettement plus agréable qu'au joystick. Certains coups (particulièrement les services) posent quelques problèmes au début, mais lorsqu'on parvient à les maîtriser, on fait vraiment ce qu'on veut avec la balle. On peut même smatcher de façon spectaculaire. Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Darius +

Amiga, disquette The Edge

Ce programme se nomme ainsi car The Edge a introduit des améliorations par rapport au jeu d'arcade de Taito. Vous attaquez les installations extra-terrestres sur une planète aquatique et chaque fois que vous terminez un niveau, vous avez le choix entre deux parcours diférents. L'action est prenante, mais le niveau de difficulté est très élevé.
Dans ce programme, la clef du succès repose sur les armes supplémentaires, sans



lesquelles vous ne ferez pas long feu face aux monstres de fin de niveau.
Le système de gestion de ces armes est particulièrement original, mais il nécessite de fréquentes manipulations du clavier.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Doramon

PC Engine NEC, carte Hudson Soft

Vous explorez des labyrinthes à la recherche de tartes, en prenant garde aux créatures qui vous donnent la chasse. En chemin, vous sautez sur des tremplins, vous empruntez des téléporteurs et vous ramassez des armes.
Doramon est un jeu simple mais très ludique, qui s'adresse surtout aux plus jeunes. La réalisation est excellente et on appréciera tout particulièrement la présence de codes qui permettent de reprendre le jeu à partir du dernier niveau atteint. Toutefois, il est dommage que l'action soit si répétitive.



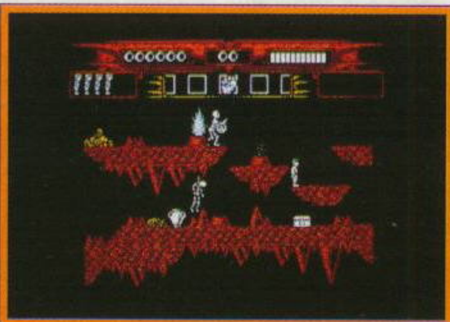
Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	13
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D

Myth

CPC, cassette System 3

Un dieu maléfique veut faire disparaître la race humaine. Pour l'empêcher, vous devez remonter le temps jusqu'aux grandes civilisations passées : Rome, Egypte, Grèce et Norvège.
Myth est un grand jeu d'arcade/aventure, comme System 3 sait les faire. A l'instar de *Last Ninja* ou *Tusker*, ce programme offre un savant dosage entre les combats et la recherche d'objets indispensables à la réussite de votre mission. C'est une quête aussi longue que difficile qui vous attend. La réalisation est honnête, mais les graphismes n'atteignent pas la grande qualité de ceux de la version *C 64*.

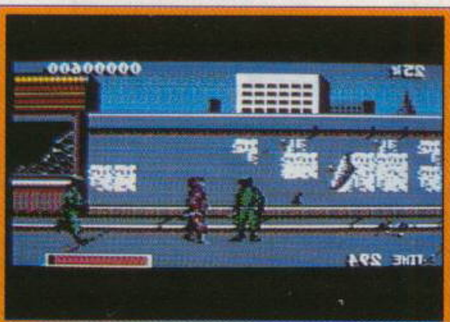


Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade/aventure*
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	B

★ Ninja Warriors

C 64, cassette Virgin



Dans cette conversion du jeu d'arcade de Taito, vous contrôlez un ninja robot qui affronte les troupes d'un dictateur. Armé de longs couteaux et de quelques shuriken, vous devez triompher de très nombreux adversaires.
Cette version bénéficie d'une réalisation de qualité, avec de bons graphismes, des décors variés et une animation rapide. L'action est très prenante et les adversaires sont suffisamment variés pour soutenir l'intérêt de jeu. Contrairement aux versions 16 bits, il n'est hélas pas possible de jouer à deux. *Ninja Warriors* figure parmi les meilleures conversions d'arcade sur *C 64*.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B

★ Shinobi

PC Engine NEC, carte Asmik

Dans cette conversion du jeu d'arcade de Sega, vous vous attaquez à de redoutables



gangs, spécialisés dans le kinapping d'enfants. Cette version est nettement supérieure aux versions micro, tant pour le graphisme que l'animation. Le premier niveau est identique à celui de l'arcade et c'est un véritable régal. Mais, ensuite, une mauvaise surprise vous attend, car on saute directement au troisième niveau et la scène des ninja en 3D a également disparu. Il est vraiment regrettable que ce jeu soit ainsi racourci, mais il reste passionnant.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	E

Fantasy Zone

PC Engine NEC, carte NEC Avenue

Ce shoot-them-up, bien connu des possesseurs de la console Sega, est désormais disponible sur le *PC Engine*. Avec l'argent obtenu en abattant des aliens, vous ache-



tez toute sorte d'équipement supplémentaire pour enrichir votre panoplie.
Cette conversion irréprochable satisfera tous les fans de ce grand classique. Le principe de jeu est intéressant, mais il a quelque peu vieilli. D'autant plus que le concept originel a été repris dans bien d'autres shoot-them-up depuis. Ce n'est pas un programme spectaculaire, mais la jouabilité et l'intérêt de jeu sont au rendez-vous. Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Super Cars

Amiga, disquette Gremlin

Cette course automobile, qui s'inscrit dans la lignée de *Super Sprint*, se déroule sur des circuits qui défilent en scrolling multidirectionnel. Vous gagnez de l'argent lorsque vous terminez dans les premières places, ce qui vous permet de faire des réparations



ou d'améliorer les performances de votre véhicule. Les courses automobiles vues de dessus sont nombreuses et ne m'enthousiasment guère. Mais celle-ci est nettement supérieure aux autres. Le véhicule est très maniable, les parcours sont bien conçus et la jouabilité est parfaite. Une réussite. Alain Huyghues-Lacour

Type	**course automobile**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**

Galaga 88

PC Engine NEC, carte Namcot

Cette conversion d'un jeu d'arcade de Namcot est un remake de *Galaga*, un classique du genre. La base du jeu reste la même, mais il y a de nombreuses petites innovations : vaisseaux doubles, niveaux en scrolling, bonus, etc.
La recette est ancienne, mais reste toujours aussi efficace. C'est un shoot-them-up très prenant, dont on ne se lasse pas. La réalisation est excellente et on



cherchera en vain la moindre différence avec le jeu d'arcade. Une réussite.
Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Deluxe Strip-poker

Atari ST, disquette Deluxe



CDS nous propose un nouveau strip-poker dans la lignée des précédents. Deux partenaires sont prêtes à vous affronter : Suzy et Melissa. Suzy est assez facile à battre mais il en est tout autrement de Melissa, qui maîtrise très bien le bluff et les enchères et tente d'évaluer votre main en fonction du nombre de cartes que vous jetez. Le jeu se déroule de manière classique : trois tours d'enchères, changement des cartes et trois nouveaux tours d'enchères. Chacun des adversaires dispose d'un avoir de cent dollars. Dès que l'un d'eux perd cette somme, il doit échanger l'un de ses vêtements contre ce montant. Les digitalisations sont particulièrement réussies et l'on a du mal à admettre qu'il n'y a que seize couleurs. Il n'en demeure pas moins que l'on se lasse de ces trip-pokers si semblables. Ainsi des images en 512 couleurs, agrémentées de sons digitalisés, voire d'animation auraient été les bienvenues. Jacques Harbonn

Type	**strip-poker**
Intérêt	**11**
Graphisme	★★★★★★
Animation	–
Bruitages	★
Prix	**C**

Version Amiga

Toutes les phases de ce strip-poker classiques sont commentées très clairement et les digitalisations, alléchantes pour l'amateur de sexe-pixel, sont bien meilleures que celles de la première version (voir *Tilt* n° 46). Les rares bruitages, également, sont bien réalisés. Mais, j'aurais personnellement souhaité quelques stratégies nouvelles, un je ne sais quoi pour relever la sauce. Olivier Hautefeuille



Intérêt	**12**
Graphisme	★★★★★
Animation	–
Bruitages	★★★
Prix	**B**

Blue Angels

PC tous écrans sauf VGA, disquette Accolade

Blue Angels n'est pas un simulateur de vol classique. Pas de combat, peu de touches de contrôle, manche à balai exclusivement, vous allez plutôt apprendre à exécuter des acrobaties aériennes, en solo ou en formation. De nombreux menus déroulants ouvrent différents entraînements, plusieurs choix de vue, plusieurs types d'acrobaties. Mais si le soft est très complet (Accolade oblige !), sa souplesse à l'écran n'arrive pas à la hauteur du très fameux *Chuck Yeager's* version I et II qui reste, à mon goût, le best du genre (voir RS, *Tilt* n° 67). *Blue Angels* possède en effet une animation bien trop saccadée, même sur AT. Il est possible d'appauvrir les graphismes pour plus de rapidité, mais cela ne résout toujours pas le problème des scrol- ▸



lings. En définitive, *Blue Angels* n'est réellement performant que sur un *PC 386* (mais pas plus que *Chuck*, là encore...) et uniquement, bien sûr, si l'on préfère l'acrobatie au combat. Le mode VGA n'est pas disponible. Olivier Hautefeuille

Type	**acrobaties aériennes**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★ (EGA)
Animation	★★(XT, AT)
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Version C 64



Aucune déception en ce qui concerne cette version. L'animation est on ne peut plus fluide, les graphismes bien réalisés (avec les limitations de la machine), et les bruitages décoiffent ! Mis à part les quelques remarques notifiées dans le test réalisé sur *PC,* ce soft est une réussite.
Olivier Hautefeuille

Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Freddy Hardest

Amiga, disquette Dinamic

Dans ce beat-them-up des plus classiques, vous affrontez les nombreux gangs de Manhattan. Des Asiatiques vous attaquent de toute part sur les quais, aidés de dockers armés de couteaux. *Freddy Hardest* est un nouveau clône de *Vigilante,* qui n'apporte absolument rien de nouveau au genre. Il est bien difficile de se sentir motivé par une action aussi répétitive, d'autant plus que la réalisation n'est guère brillante. Alain Huyghues-Lacour



Type	**beat-them-up**
Intérêt	**8**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Star-Blaze

Amiga, disquette Logotron

Dans ce shoot-them-up en 3D surfaces pleines, vous cassez de l'alien, tout en ramassant divers équipements. Il est bien difficile de se passionner pour ce programme particulièrement répétitif dans lequel les aliens sont représentés par des carrés ou des losanges de couleur. Il est déjà difficile d'aller au bout de la première partie sans mourir d'ennui, en faire une seconde relève du masochisme. C'est pas beau, c'est toujours pareil... en un mot : c'est nul !
Alain Huyghues-Lacour

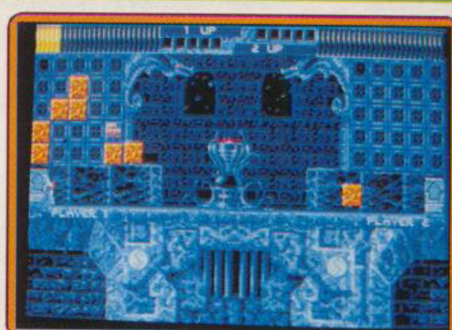


Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**5**
Graphisme	★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

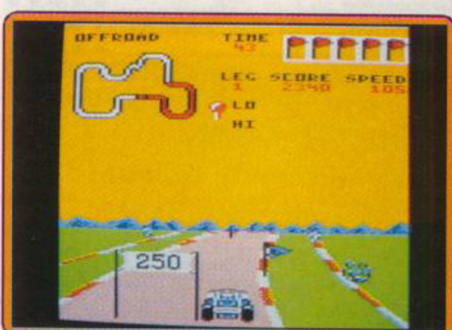
The Teller

Atari ST, disquette Ubi Soft

S'il n'arrive pas à la cheville du fabuleux *Tetris, The Teller* associe originalité, difficulté et jouabilité pour le plus grand plaisir des amateurs de *brain storming.* Le but du jeu : disposer sur un damier les fragments d'un puzzle afin de reconstituer, avant l'adversaire, un dessin géométrique. *The Teller* profite de graphisme coloré, personnages comiques, etc. Côté stratégie, le joueur dispose de phases d'entraînement et de plusieurs niveaux de difficulté. Votre personnage peut utiliser les pièces gommantes pour corriger une faute, il doit se méfier des pièces piégées, etc. Le jeu est très difficile et maintient à terme une tension remarquable. Olivier Hautefeuille



Type	**réflexion et action/réflexe**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**B**



Buggy Boy

Amstrad CPC, disquette Elite/Encore

Buggy Boy est une course de buggies 100 % arcade qui nous a (presque) tous séduits. L'adaptation *CPC* est bien entendu très inférieure à la version *Amiga.* Pourtant, les capacités de l'*Amstrad* sont exploitées au mieux. Mis à part quelques bugs écran lors des collisions, *Buggy Boy* est très bien réalisé. Musique et bruitages sont classiques mais prenants. Les graphismes sont bien plus clairs sur *C 64* et l'animation est assez fluide. Chose curieuse, *Buggy Boy* est plus difficile à vaincre sur *CPC* que sur *Amiga*, par exemple. Ici, il faut souvent ralentir pour éviter un obstacle, tant que l'on ne connaît pas le parcours par cœur. Le jeu n'en est que plus ludique, surtout à long terme.
Olivier Hautefeuille

Type	**course de buggy**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**A**

UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

LES MONUMENTS D'ARCADE

OFFRE SPÉCIALE - SÉRIE LIMITÉE

2 POUR LE PRIX d' 1

AMIGA

Vol. 1 — Dynamite Dux + Pacmania — 269 F

Vol. 2 — Triad + Galaxy Force — 249 F

Vol. 3 — Fighting Soccer + APB — 249 F

Vol. 4 — Dragons of Flame + Xybots — 269 F

ATARI ST

Vol. 1 — Dynamite Dux + Pacmania — 269 F

Vol. 2 — Hills Far + Dragons of Flame — 299 F

Vol. 3 — Power Drift + Skateball — 229 F

Vol. 4 — Xybots + APB — 229 F

2 jeux pour le prix d'1 dans chaque volume

Disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente

EXHAUSTILT !

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place sous les rubriques Hits ou Rolling Softs. On y trouve des jeux moyens, médiocres ou nuls, mais aussi des compilations et l'excellent Chess Master 2100 (Apple II).



Double Dragon (PC).

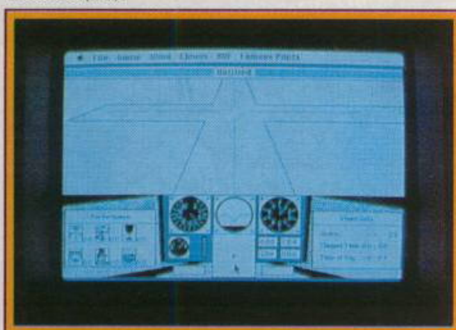


The Duel (CPC).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDI	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
HIT	ARCADE HITS Loriciel	Atari ST	Compilation action	★★★★★	★★★★★
HIT	CHESS MASTER 2100 The Software Toolworks	Apple II	Echecs	★★★★★	—
A connaître	DAY OF THE VIPER Accolade	Amiga	Arcade/aventure	★★★★	★★★★★
HIT	DOUBLE DRAGON Virgin	PC	Arcade	★★★★	★★★★★
Bof !	FOKKER TRIPLANE Macintosh	Macintosh	Simulation de vol	★★	★★★
Bof !	FOURMI STORY 16/32	Atari ST	Action	★★★	★★★
A connaître	FUTURE SPORT Actual Screenshot	Amiga	Action	★★★★	★★★★
A connaître	GOLD OF THE AMERICAS SSG	Amiga	Wargame	★★★★★	—
Bof !	KEEF THE THIEF Electronic Arts	Apple II GS	Aventure/rôle	★★	★
A connaître	KING'S QUEST II Sierra On Line	Macintosh	Aventure animée	★★★★	★★★
A connaître	MEGAPACK 2 Loriciel	CPC	Action	★★★	★★★★
A connaître	MINDBENDER Gremlin	Atari ST	Réflexion	★★★★	★★★★
Bof !	MOONWALKER US Gold	Amiga	Action	★★★★	★★★★
A connaître	OLIVER ET COMPAGNIE Coktel Vision	Amiga	Action	★★★★	★★★
\ connaître	PICTIONNARY Domark	Amstrad CPC	Réflexion	★★★	★★
A connaître	RENAISSANCE Impression	Amiga	Action	★★★★★	★★★★★
Bof !	SPACE HARRIER Encore	CPC	Action	★★★	★★★
HIT	S WONDER BOY IN MONSTER LAND Activision	CPC	Arcade	★★★★	★★★★★
A connaître	TEST DRIVE II, THE DUEL Accolade	Amstrad CPC	Course de voitures	★★★	★★★
A connaître	THEXDER Sierra On Line	Apple II	Shoot-them-up	★★★	★★★★★
A connaître	THRILL TIME Elite	CPC	Action	★★★★	★★★★
A connaître	TRIVIAL PURSUIT « NOEL » Domark	Amstrad CPC	Questions/réponses	★★★★★	★★
A connaître	XENOCIDE Micro Revelations	Apple II GS	Arcade	★★★	—



Skweek (ST).



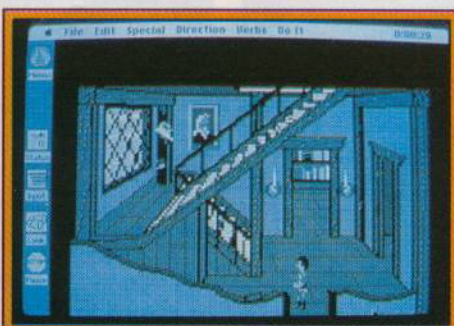
Fokker Triplane (Mac).



Oliver et compagnie (Amiga).



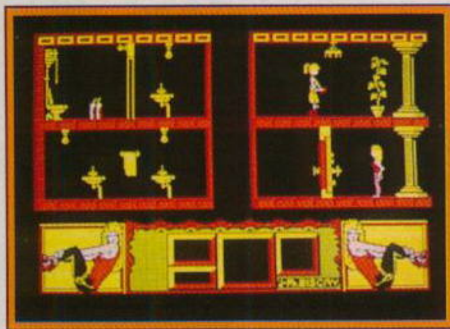
Fourmi Story (ST).



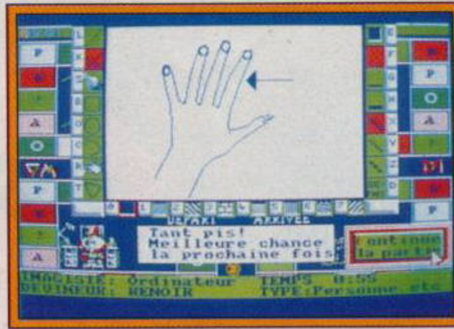
King's Quest II (Mac).



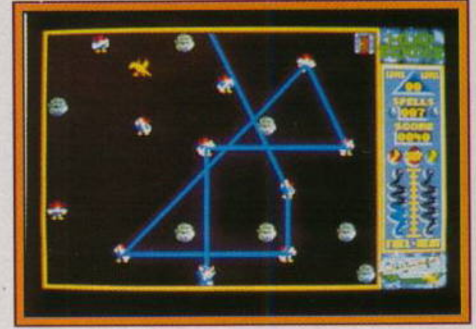
Gold of The Americas (Amiga).



Mata Hari (CPC).



Pictionnary (CPC).



Mindbender (ST).

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★★	17	B	Cette compilation se suffirait déjà de *Skweek*, un best irréprochable (*Tilt* n° 66). *Cobra II* et *Bumpy* (*Tilt* n° 67) viennent compléter la série en tant que faire-valoir. Ceux qui ne posséderaient pas encore le premier titre cité doivent foncer chez leur revendeur ! O.H.
—	18	E	*Chess Master 2100* est actuellement le meilleur jeu d'échecs sur ordinateur 8 bits. Il allie un jeu de bon niveau et très agressif, des options variées et intéressantes et une représentation 3D très lisible avec des pièces bien dessinées, ce qui n'est pas si facile vu les limitations de la machine. J.H.
★★★★	14	C	Vous explorez une base, à la recherche de disquettes qui vous permettront de réactiver l'ordinateur central, tandis que des robots vous traquent sans relâche. A défaut d'être spectaculaire, ce programme dégage une atmosphère assez particulière. Un soft assez prenant, en dépit de quelques temps morts. A.-H.L.
★★★	16	C	Ce beat-them-up d'arcade séduira tous les amateurs du genre. L'action est assez répétitive, mais on se prend vraiment au jeu. La jouabilité est excellente et il faut s'accrocher pour terminer ce jeu. La réalisation est soignée, mais le graphisme est moins fin que sur *Amiga*. A.-H.L.
★	8	D	*Fokker Triplane* est un programme de combat aérien qui se situe au début du siècle. La simulation est convenable, mais la réalisation poussive. Graphismes fil de fer, animation heurtée, bruitages nuls. Un logiciel trop moyen. O.S.
★★★★	7	C	Bien sûr, une certaine bonne humeur fuse de ce soft. Personnage sympa et surtout animation sonore en sont les composantes principales. Cela mis à part, *Fourmi Story* est vraiment trop limité. Pièges, décors lassants, seuls les tout jeunes joueurs supporteront peut-être. O.H.
★★★★	13	C	En dépit de son nom, *Future Sport* est un shoot-them-up. Vous évoluez dans un labyrinthe parsemé de pièges diaboliques où des créatures tentent de vous surprendre. Pour s'en sortir, il faut des réflexes à toute épreuve et une bonne mémoire, pour se souvenir de la position des pièges. A.-H.L.
—	12	B	*Gold of the Americas* est un jeu de stratégie qui use avant tout de graphismes clairs, d'icônes et de choix souris sur écran. Peu de phases animées, presque pas de bruitages, le jeu y perd un peu de son charme. Seul le mode multijoueur séduira les amateurs de wargame. O.H.
★	11	C	Réalisé par les auteurs de *Dream Zone*, ce logiciel vous entraîne dans une aventure intéressante, bien que peu originale. L'interface de ce jeu d'aventure aurait gagnée à être plus soignée. F.H.
★★★	15	D	Le chevalier Graham doit délivrer la femme de ses rêves et affronter la sorcière Hagartha. la réalisation n'exploite pas le *Macintosh* mais le jeu est vraiment mignon et amusant. Un classique. O.S.
★★★	12	B	Une compilation, dont certains programmes datent de 1985. Parmi les jeux proposés, on peut citer *3D Fight*, un combat spatial en 3D sprites ou *Matha-Hari* un jeu d'action sur fond d'espionnage. Cette compilation pourra donc plaire aux nostalgiques grâce à certains programmes réellement amusants. E.C.
★★★	15	C	Cet excellent jeu de réflexion vous propose une série de puzzles (cinquante en tout) basés sur le principe de *Deflektor*. La progression de difficulté est bien menée et les tableaux variés. L'éditeur de tableaux prolonge la durée de vie du logiciel. Cette version *ST* est identique à celle de l'*Amiga*. J.H.
★★★★	12	C	Ce programme reprend quatre scènes du film de Michael Jackson. Vous recherchez des objets dans un labyrinthe au cours des deux premiers niveaux et les deux suivants sont des shoot-them-up. Tout cela est bien réalisé, mais seuls les inconditionnels de la star seront convaincus par ce programme. A.H.-L.
★★★	11	B	Tout comme la version *ST* (RS *Tilt*n[75), qui lui ressemble comme deux gouttes d'eau, l'adaptation *Amiga* d'*Oliver* est réservée aux plus jeunes. Un soft sympathique mais qui lasse à long terme. Je m'attendais à une animation sonore et graphique de meilleure qualité... O.H.
★★★	12	B	Très proche des versions *PC* et *Amiga* testées dans le n°74 de *Tilt*, *Pictionnary* sur *CPC* est souple, coloré, rapide. En résumé, un jeu de société assez riche pour motiver le joueur, surtout pour une partie à plusieurs. A voir si l'on aime le genre. O.H.
★★★★	15	C	*Renaissance* n'aurait été qu'une collection de vieilleries si les programmeurs n'avaient adjoint à chaque soft son homologue actuel qui exploite les possibilités actuelles des machines. Les graphismes et les animations sont excellents quelle que soit l'époque choisie. E.C.
★★★	8	A	*Space Harrier* sur *CPC*, c'est l'histoire du crapaud qui voulait être plus gros que le bœuf mis à la mode micro. Les modestes capacités du *CPC* se font, en effet, cruellement sentir avec *Space Harrier* (jeu visuel par excellence). Graphismes fil de fer et animations poussives. E.C.
★★★	16	C	Cette conversion d'un jeu d'arcade de Sega est très prenante. Tous les ingrédients des jeux japonais sont au rendez-vous : salles secrètes, bonus cachés, équipements supplémentaires, etc. Les graphismes sont honnêtes, mais ils souffrent de l'absence de couleurs. Une version néanmoins agréable. A.-H.L.
★★★	14	B	*Test Drive II* vous plonge dans une très délicate course contre la montre ou contre un adversaire (cf. *Hit*, *Tilt* n°67). Cette version *CPC* est bien réalisée. Mais la lenteur de la machine supporte mal la complexité du programme. Difficile d'être précis ! Un soft très dur à vaincre. O.H.
★	13	D	Dans ce shoot-them-up, vous incarnez un robot qui peut se transformer en jet. Votre but : sortir du labyrinthe en dépit des divers monstres qui le hantent. Cette version *Apple II* conserve des graphismes agréables et une animation rapide et assez fluide mais les bruitages sont limités à quelques « bips ». J.H.
★★★	12	B	Une compilation des meilleurs simulations d'Epyx, parmi lesquelles on note *World Games*, un logiciel comprenant des épreuves d'haltérophilie, de ski et même de Sumo. *Winter Games*, un programme d'épreuves de sports d'hiver (patinage, bobsleig), et *Summer Games* qui propose des épreuves de tirs. E.C.
★★★	15	B	Encore une nouvelle version de *Trivial Pursuit*, le célèbre jeu de société. Cette fois, ce sont six mille questions issues des versions Genius et Junior qui attendent les passionnés. Bien réalisé, rapide dans son jeu, un soft difficile à souhait et génial en équipe. O.H.
★★★	12	C	*Xenocide* vous propose d'aller « casser de l'Allien » sur trois planètes différentes. A chaque fois, il vous faudra éviter des créatures pittoresques à bord d'un véhicule se déplaçant rapidement sur une route, puis traverser deux labyrinthes-laboratoires dont un sous l'eau. Le jeu est trop répétitif et la réalisation décevante. F.H.



Space Harrier (CPC).



Renaissance (Amiga).



Trivial Pursuit (CPC).

NOUVEAU



MORDUS DE MUSIQUE

Affamés de musique ! Mordus de stars !
Voici enfin un vrai journal à vous mettre sous la dent.
Dans LE MAG chaque lundi, retrouvez le classement hebdomadaire du HIT NRJ/TF1.

LE MAG, c'est un maximum d'informations sur vos stars bien sûr, mais aussi sur le cinéma, la mode, les bouquins, les concerts à ne pas rater et toutes les nouveautés d'ici et d'ailleurs... Tout est dans LE MAG.

Et chaque semaine, jouez au JEU DU MAG pour gagner des TV, des lecteurs laser, des compact-discs.
Découvrez aussi le SUPER JEU DU MAG avec, à la clé, une journée de star et de rêve pour 2 personnes.

LE MAG, c'est votre journal.
Chaque lundi.







7F
TOUS LES LUNDIS.

TOUT EST DANS LE MAG

le mag
LE JOURNAL DES HITS

Conseils de guerre

Un bon shoot-them-up exige plus de réflexes que de réflexion : on tire d'abord et on discute après ! C'est dire que les cellules grises sont peu sollicitées. Cependant les réflexes doivent être conditionnés à réagir au bon moment et au bon endroit. Alain Huyghues-Lacour, grand connaisseur de shoot-them-up, s'est défoncé sur *Xenon II, Gunhed, X-Out, Darius +* et *Battle Squadron*. Il est maintenant capable d'y jouer les yeux fermés. Suivez ses conseils avec attention. Comme lui, vous maîtriserez les finesses du jeu et vous serez un as !

Les shoot-them-up bougent. Que l'on ne vienne pas me dire que le genre n'évolue plus ou il y aura de la désintégration dans l'air ! La lutte continue de plus belle aux confins de l'espace et les nouvelles du front sont excellentes. Pour triompher des rois de la gâchette, les aliens créent inlassablement des monstres de plus en plus gros. Mais cela n'est pas suffisant pour arrêter les pilotes terriens qui disposent maintenant d'armes aussi spectaculaires qu'efficaces. Les aliens ne passeront pas, mais il va falloir se cramponner au joystick.

Pour vous préparer aux combats impitoyables que vous allez devoir livrer, nous allons étudier soigneusement les nouvelles techniques de combat élaborées par nos programmeurs de pointe dans *Battle Squadron, X-Out, Xenon II, Darius +* et *Gunhed*. Les shoot-them-up de qualité ne manquent pas ces temps-ci et il est intéressant de noter que, parmi les cinq programmes sélectionnés pour ce challenge, seul *Darius +* est une conversion (assez libre) d'un jeu d'arcade. Tous les autres sont des programmes originaux et n'ont rien à envier aux jeux d'arcade.

Le champ de bataille

Xenon II est un shoot-them-up à scrolling vertical dont l'action se déroule de manière linéaire, ce qui signifie qu'il n'y a qu'un seul itinéraire. Quant aux décors, ils sont magnifiques et assez variés. Chaque niveau présente des paysages qui vont d'une forme de vie très primaire, jusqu'à un univers métallique. Mais hélas, si ces paysages sont superbes, ils ne sont là que pour le plaisir des yeux. En effet, votre vaisseau peut entrer en collision avec n'importe quel élément du décor, sans pour autant subir le moindre dommage. Une exception toutefois, vous perdrez de l'énergie si vous restez bloqué par un saillant du décor, dans le bas de l'écran.

Gunhed est également très classique sur ce plan, avec un itinéraire linéaire. Comme dans le cas de *Xenon II*, les décors jouent uniquement un rôle esthétique.

X-Out présente également une action linéraire, mais cette fois le décor joue un rôle. De nombreux obstacles sont disposés sur votre route et la moindre collision est fatale. Cela vous oblige à piloter en restant constamment sur vos gardes, car si vous vous laissez emporter dans le feu de l'action, votre vaisseau risque fort de rentrer dans un pilier.

Darius + est encore plus intéressant à cet égard. Là aussi, les décors ont leur importance, car votre vaisseau est gravement endommagé lorsqu'il heurte les parois. Cela ne vous facilite pas les choses, car vous ne disposez pas d'une grande marge de manœuvre pour éviter vos agresseurs. En effet, certains passages sont particulièrement étroits et il faudra faire appel à tous vos talents de pilote pour vous tirer d'affaire. De plus, vous pouvez changer d'itinéraire d'une partie sur l'autre. Les différents secteurs sont disposés en pyramide. Une fois terminé le secteur A, vous avez le choix de continuer par B ou C et ainsi de suite. Cette possibilité offre l'avantage de relancer l'intérêt de jeu et de prolonger d'autant la durée de vie de ce logiciel.

Au niveau du parcours, *Battle Squadron* surclasse largement tous ses concurrents en originalité car vous disposez d'une grande liberté d'action. La planète que vous survolez renferme trois longs souterrains, tous différents les uns des autres,

tant en ce qui concerne les décors que les aliens qui les défendent. Ainsi, vous pouvez rester à la surface aussi longtemps que vous le désirez avant d'emprunter l'entrée de votre choix. Une fois que vous êtes venus à bout de l'un de ces complexes souterrains, vous remontez à la surface pour vous refaire une santé avant de redescendre. Ce concept apporte une dimension stratégique à l'action.

Les équipements supplémentaires

Ils font l'objet d'une véritable surenchère technologique. C'est *Battle Squadron* qui est le plus modeste, avec seulement cinq armes différents, toutes plus dévastatrices les unes que les autres. La plus spectaculaire est la nova, une série de boules d'énergie tournant en cercle autour de votre vaisseau en détruisant tout sur leur passage. On l'obtient en récupérant une icône qui apparaît lorsque certains aliens sont abattus. Détail appréciable, les concepteurs de ce programme ont évité fort habilement d'avoir recours à la barre espace pour activer cette arme impressionnante. Il suffit de presser le bouton de tir tout en exécutant une rotation du manche, ce qui est beaucoup moins périlleux que de lâcher le joystick en pleine action. Il faut user de cette arme redoutable avec parcimonie, car votre stock doit être au maximum lorsque vous vous engagez dans un souterrain. Les quatre autres armes correspondent à des couleurs différentes elles ne sont pas cumulables. En revanche, vous pouvez augmenter considérablement la puissance de celle de votre choix, grâce à des icônes qui traversent l'écran en changeant de couleur. Il faut les récupérer lorsqu'elles ont la couleur de l'arme que vous utilisez, ce qui décuple la puissance de tir. Ces quatre types d'armes sont de puissance égale, leur efficacité dépend du secteur dans lequel vous évoluez. Les améliorations que vous pouvez apporter à votre vaisseau se limitent à l'armement. Vous ne pouvez ni aller plus vite ni vous procurer le moindre écran protecteur.

Xenon II offre une très large panoplie d'équipements supplémentaires : armes diverses, mines ou système qui augmente la vitesse de votre vaisseau. Parfois, vous obtenez un de ces équipements en récupérant une capsule qui traverse l'écran, mais généralement vous devez les acheter à l'occasion d'un passage dans une boutique. Cette armurerie est tenue par un extra-terrestre particulièrement vénal (décidemment ces aliens ne sont pas des gentlemen et nous avons bien raison de les exterminer). Vous pouvez aussi bien acheter que revendre (à bas prix) ce dont vous n'avez plus besoin. L'arme la plus spectaculaire est le méga-blaster qui fait de sérieux ravages chez l'ennemi. Hélas, cette arme fort coûteuse ne fonctionne que durant dix secondes. Le spectacle est superbe, mais c'est vraiment très cher payé. Mieux vaut acheter des armes moins spectaculaires mais plus durables.

Gunhed offre également un large choix



Le monde aquatique de X-Out...



Xenon II, des univers étranges.



... et les souterrains de Battle Squadron.

d'équipements supplémentaires : écrans protecteurs, armes très puissantes et deux modules qui se déplacent autour de votre vaisseau en fonction des mouvements du joystick. Pour obtenir ces armes, il faut récupérer des capsules ornées d'une lettre qui permet d'identifier à quel équipement elles correspondent. Les différentes armes ne sont pas cumulables, en revanche, il est possible d'augmenter leur puissance en ramassant plusieurs capsules du même type. De manière générale, ces armes produisent de larges rayons qui traversent l'écran en tous sens. Ces armes très spectaculaires font de véritables ravages dans les rangs ennemis. Grâce à ces équipements, *Gunhed* est le shoot-them-up dans lequel on détruit le plus grand nombre d'aliens à la minute. Il est à noter que vos modules bénéficient également des armes que vous récupérez. Quant à l'écran protecteur, il est fort utile car il encaisse un bon nombre de projectiles avant d'être détruit, mais il n'est pas toujours évident de décider s'il convient d'en récupérer un. Il s'agit en effet d'un choix stratégique, car lorsque vous prenez un écran vous perdez vos modules. Il est important de faire ce choix difficile en fonction des caractéristiques du secteur dans lequel vous évoluez à ce moment-là. D'autre part, vous avez la possibilité de passer d'une arme à l'autre à volonté. En effet, les capsules sont si nombreuses que vous pouvez changer d'armes toutes les dix secondes si vous le désirez. Vous disposez également de quelques





Les boutiques de X-Out...

bombes actionnées grâce au second bouton de tir, capables de détruire tous les ennemis présents sur l'écran.

La gestion d'armes la plus originale est celle de *Darius +*, mais hélas c'est également la plus complexe. Certaines capsules vous permettent de récupérer des armes, d'autres augmentent leur puissance. Mais attention, si vous tirez à tort et à travers, vous détruirez ces précieuses capsules. L'une d'elles vous procure des canons à fixer sur votre vaisseau, tandis que les trois autres correspondent à des modules. Il est même possible de modifier la position de ces modules par rapport à votre vaisseau. Ce système d'armes supplémentaires est excellent, mais l'envers de la médaille c'est que tout cela fonctionne à partir de touches sur le clavier. Il n'est pas du tout évident, en pleine action, d'aller rechercher sur le clavier la touche correspondant à l'arme que vous désirez améliorer. Hélas, cette périlleuse manipulation est indispensable à moins que quelqu'un ne puisse le faire pour vous pendant que vous jouez.

Au niveau des équipements supplémentaires, *X-Out* est indiscutablement le programme le plus abouti de ce challenge. En effet, rien ne vous est imposé et vous disposez vraiment d'une liberté totale. Au début du jeu, vous vous retrouvez dans une boutique avec une certaine somme d'argent sur votre compte pour vous équiper selon vos désirs. On ne peut même pas parler d'équipements supplémentaires, car vous partez de zéro. De nombreuses possibilités s'ouvrent à vous : acheter un vaisseau puissant ou plusieurs légers, choisir entre plusieurs types d'armes de puissance différente, ou bien vous procurer un écran pro-



... et de Xenon II.



Vous disposez d'armes spectaculaires (Gunhed).

tecteur en définissant même la figure qu'il doit exécuter autour de votre vaisseau. Tout est possible... dans la limite de vos moyens financiers.

Vous avez accès à cette boutique avant chaque niveau, que vous abordez avec un équipement adapté. Vous pouvez revendre une partie de votre matériel, pour réinvestir la somme différemment, si vous le désirez. On hésite d'autant moins à procéder à de telles modifications que, contrairement au vendeur de *Xenon II*, celui-ci reprend le matériel au prix où il vous l'a vendu. Bien sûr, au début du jeu vous ne disposez pas d'une somme assez importante pour vous offrir les armes les plus performantes. Mais cela est possible par la suite, grâce aux gains obtenus en détruisant les vaisseaux ennemis. Dans ce programme, il ne suffit donc pas de survivre, mais il faut faire un maximum de ravages dans les rangs ennemis pour pouvoir s'offrir les équipements qui vous permettront de tenir le coup au niveau suivant.

Quoi de neuf, docteur ?

Gunhed est indiscutablement un grand shoot-them-up, mais il faut bien reconnaître que c'est le moins original de ce challenge. On cherchera en vain la moindre innovation dans ce programme. Bien que de facture tout aussi classique, *Xenon II* présente plusieurs innovations intéressantes. Tout d'abord, il est possible de revendre l'équipement devenu inutile, ce qui est rare alors que l'achat de matériel est maintenant chose courante. Mais cela n'est rien comparé aux deux grandes innovations de ce programme. D'une part, vous avez la possibilité de faire reculer votre vaisseau, ce qui inverse la direction du

scrolling pendant quelques instants. Une manœuvre fort utile lors des combats contre les monstres, ou si vous vous êtes engagé dans une voie sans issue. D'autre part, votre vaisseau peut plonger dans le décor pendant dix secondes afin de se tirer d'affaire dans une situation désespérée. Vous ne disposez pas en permanence de cette option, ce serait beaucoup trop facile de se tirer d'affaire, il faut l'avoir acheté dans une boutique.
L'originalité de *Darius +* repose uniquement sur son concept : le choix entre de nombreux itinéraires différents, et la gestion très sophistiquée des armements supplémentaires. Dans le cas de *Battle Squadron*, l'originalité repose également sur le concept. La liberté d'action est encore plus grande que dans *Darius +* puisqu'il est possible d'accéder à n'importe quel secteur quand on le désire. Une autre nouveauté d'importance, la présence de vaisseaux invisibles. Vous ne les distinguez que par une discrète altération du sol à leur passage. Cette innovation est très intéressante car elle vous oblige à rester sur vos gardes en permanence. Au cœur de l'action, on s'y laisse prendre. Bien qu'il ne s'agisse pas véritablement d'une innovation, il convient de noter que *Battle Squadron* peut se jouer à deux. Ce qui est remarquable, c'est que la jouabilité est excellente que l'on soit seul ou deux et cela est suffisamment rare pour être signalé.
X-Out n'est pas moins original dans sa conception. Après une longue série de remakes de jeux d'arcade célèbres, Rainbow Arts s'est enfin décidé à innover. L'action se déroule sous l'eau, ce qui est assez inhabituel dans le genre. Cela n'a aucune influence sur l'action proprement dite, mais c'est une touche agréable. Le cas est le même pour *Darius +*, mais si on ne lit pas la notice on ne risque pas de le deviner... Mais la grande innovation de ce programme repose sur une liberté totale au niveau du choix de l'équipement utilisé. C'est vraiment une trouvaille très intéressante qui apporte une dimension stratégique à ce shoot-them-up. Nul doute que ce concept sera repris dans d'autres programmes.

Tactique

Aucune tactique particulière ne s'applique à *Gunhed*. C'est un jeu dans lequel tout repose sur les réflexes, dans la tradition des shoot-them-up d'arcade. On peut préférer une arme à une autre et choisir entre les modules ou le bouclier, mais finalement cela n'a guère d'importance. En revanche, l'utilisation d'une manette à tir automatique est très appréciable.
Une seule tactique est efficace pour progresser dans *Darius +*. Si vous voulez avoir une chance de vaincre les monstres de fin de secteur, il est indispensable de se procurer les quatre équipements différents et de posséder la puissance maximum lorsque le monstre vous attaque. Si vous venez de perdre une vie juste avant l'affrontement, vos armes ne seront pas assez puissantes pour vaincre votre adversaire et vous ferez aussi bien de recommencer tout de suite une nouvelle partie. D'autre part, une manette à tir automatique n'apporte aucun avantage dans le jeu. Cela ne fonctionne pas et, de toute façon, si cela marchait, vous risqueriez fort de détruire les capsules avant d'avoir pu les récupérer.
La stratégie joue un rôle très important dans *Xenon II*, car le succès repose principalement sur les achats (et les reventes) d'équipements. Il est fondamental de déterminer quelles sont les armes les plus efficaces dans chaque secteur et d'effectuer vos transactions dans ce sens. Ainsi, le tir arrière, qui est fort utile au début du jeu, n'a plus une grande utilité par la suite. L'utilisation d'une manette à tir automatique est particulièrement efficace dans ce shoot-them-up car elle vous procure une puissance de feu considérable et ce n'est pas du luxe ! Mais attention, certaines ne fonctionnent pas avec ce logiciel.
Dans *Battle Squadron*, il est important



d'essayer les différents souterrains lors des premières parties afin de découvrir à quels types d'agresseurs vous avez affaire et quelles sont les armes les plus efficaces face à eux. Ensuite, il convient de ne pénétrer dans un tunnel qu'une fois que vous disposez de la puissance de feu maximum. C'est dans les souterrains que vous attendent les adversaires les plus redoutables, aussi gardez vos novas pour cette occasion. Si vous jouez à deux, il est avantageux de ne pas se servir de la même arme. L'une des tactiques les plus efficaces consiste, pour l'un des joueurs à utiliser celle qui tire vers l'arrière. Quant au tir automatique, il fonctionne mais cela vous place devant un choix difficile. En effet, il est très efficace mais vous interdit l'emploi des novas. La solution idéale consiste à utiliser l'interrupteur de tir automatique qui est généralement situé sur la manette, mais même un geste aussi rapide peut se révéler fatal en pleine action. C'est un jeu assez difficile et, si vous ne parvenez pas à vous en sortir, vous avez toujours la possibilité d'appuyer sur la barre espace lorsque le tableau de sélection est affiché sur



Darius +, une gestion d'armes originale.



Gunhed demande d'excellents réflexes.



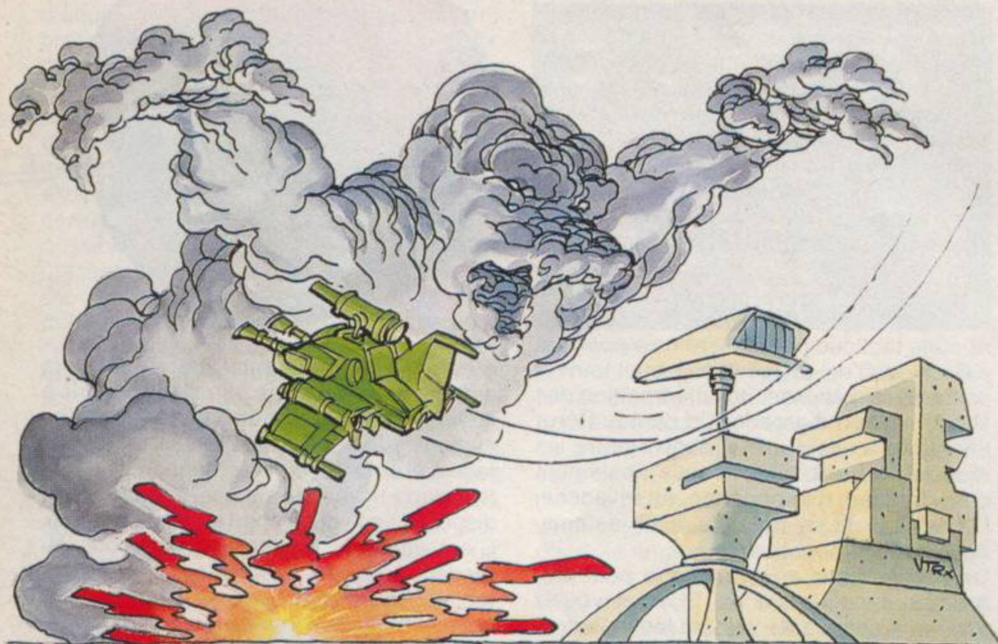
Le méga-blaster de Xenon II.



X-Out offre un grand choix tactique.



Un parcours non linéaire (Battle Squadron).




Les monstres de Gunhed attaquent...

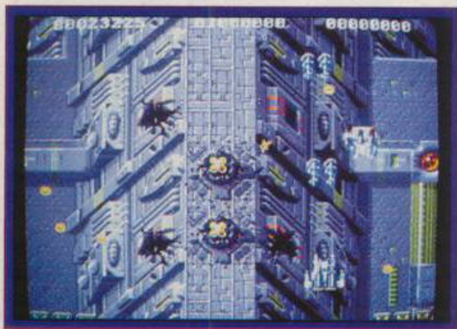

Darius +, la fin du premier niveau.

l'écran. Vous avez alors accès à un tableau qui vous permet de modifier certains paramètres de jeu pour le rendre plus facile.

X-Out présente une telle richesse stratégique, qu'on ne peut prétendre détenir une tactique idéale. Le mieux est d'en changer en fonction des particularités de chaque niveau. On peut, par exemple, tout miser sur un seul vaisseau suréquipé. Vous disposez alors d'une grande puissance de feu qui devrait vous permettre de venir à bout d'un niveau, mais dans ce cas vous n'avez pas le droit à l'erreur. A l'inverse, il est tout aussi envisageable de miser sur deux ou trois vaisseaux disposant d'un équipement plus modeste. A vous de décider, vous êtes seul maître à bord.

Réalisation

La réalisation de *Darius +* est honnête, mais nettement inférieure à celle des autres programmes de ce challenge. Elle souffre du manque de variété de la palette de couleurs, et surtout de la lenteur de l'animation ce qui est un grave défaut pour un shoot-them-up. Ce programme propose une action assez prenante, mais on ressent tout de même une impression bizarre devant ce vaisseau qui se déplace à la vitesse d'une 2 CV.


Les superbes décors de Battle Squadron.

Une fois de plus, les Bitmap Brothers ont fait un excellent travail sur *Xenon II*. Superbe graphisme, bande sonore impressionnante et scrolling fluide. Pourtant, cette réalisation n'est pas tout à fait irréprochable. En effet, on peut regretter que le vaisseau se déplace avec aussi peu de souplesse. C'est uniquement en cela que *Xenon II* est inférieur aux jeux d'arcade.

Battle Squadron bénéficie d'une réalisation irréprochable. Excellent graphisme, bande sonore de qualité et scrolling fluide. Le scrolling vertical défile également sur les côtés, en fonction du déplacement de votre vaisseau. Alors que cela est systématique dans les shoot-them-up sur *PC Engine*, cela reste hélas exceptionnel sur micro. La souplesse des commandes et la précision de l'animation contribuent à la parfaite jouabilité de ce programme. *Battle Squadron* est l'un des rares jeux d'action capables de soutenir la comparaison avec la quasi perfection des programmes du *PC Engine*, comme *Gunhed*.

La réalisation de *X-Out* est également irréprochable. Graphisme, animation, scrolling et bande sonore : tout est excellent. Là aussi, le scrolling horizontal s'accompagne de défilements verticaux. Cela n'est guère surprenant, car les programmeurs de Rainbow Arts ont fait depuis longtemps leurs preuves sur *Amiga*, avec des shoot-them-up comme *Denaris* ou *R-Type*.

Quant à *Gunhed*, c'est un modèle du genre : graphisme plein écran, bande sonore impressionnante, souplesse de l'animation, scrolling vertical (avec déplacement sur les côtés) et surtout des accélérations foudroyantes. Par moments le scrolling atteint une vitesse de pointe inégalée, bien supérieure à celle de *Goldrunner*.

Lequel choisir ?

Tous ces shoot-them-up sont intéressants au premier abord, mais on se lassera vite de certains d'entre eux, tandis que d'autres resteront passionnants après de longues heures de jeu. A cet égard, *Darius +* et *Xenon II* ne font pas le poids face à leurs concurrents. Le premier ne manque pas d'intérêt, mais la lenteur de l'action et la complexité du mode de gestion des armes lui nuit beaucoup. Un shoot-them-up se doit d'être excitant et ce n'est pas vraiment le cas. Quant à *Xenon II*, en dépit de très nombreuses qualités, il lui manque un petit quelque chose pour qu'il soit vraiment passionnant. Peut-être est-ce en raison de la lenteur du vaisseau, mais passé le plaisir de la découverte on s'en lasse assez rapidement. L'intérêt de jeu n'est pas au niveau de la qualité de la réalisation. Les autres programmes de ce challenge sont bien plus difficile à départager.

Gunhed est le plus excitant de tous. Une fois que l'on commence à jouer il devient presque impossible de s'arrêter. Les parties sont interminables (en raison de l'option continue). On devient vite accro.

Mais si au niveau de l'action pure, *Gunhed* l'emporte largement sur ses concurrents, *Battle Squadron* et *X-Out* sont nettement plus originaux. En plus d'une action passionnante, ils présentent d'intéressantes innovations qui renouvellent le genre et leurs aspects stratégiques sont particulièrement séduisants. Mais que vous choisissiez *Gunhed*, *X-Out* ou *Battle Squadron*, vous ne serez pas déçus. Ce sont de vrais shoot-them-up pour les amateurs de sensations fortes, avec des montées d'adrénaline garanties.

Alain Huyghues-Lacour

AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine



SIDE ARMS



VIGILANTE



DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

PRIX GENERALEMENT CONSTATE 1490 FRS TTC

FINAL LAP



TIGER HELI



DRAGON SPIRIT



DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

PC ENGINE EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR NEC Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Spack

Pour faire vous-même des démos meilleures que celles de vos plus beaux logiciels, ou de certains *corsaires*, *Spack* utilise vos dessins, vos sprites, vos digits sonores pour un show spectaculaire. Très souple à manier, il ne demande aucune connaissance spéciale de la programmation.

Spack est un éditeur de démo... Pas commun, certes, mais efficace si l'on veut faire de la programmation aussi bien que les pros et que certains pirates, sans rien connaître du langage de sa machine ! *Spack* est-il un simple gadget ? Non, car s'il peut déjà ravir vos yeux et oreilles en quelques secondes de travail, il va surtout vous ouvrir la voie de la programmation, vous montrer comment exploiter vos dessin, vos sprites, vos musiques ou digitalisations.

La parole est à vous.

« Depuis déjà longtemps, nous cherchions à offrir à n'importe quel utilisateur le moyen de tirer parti des capacités de sa machine sans vraiment rien connaître de l'informatique... » dit Laurent Kutil, l'un des concepteurs de *Spack*. Alors, avis aux novices qui ignorent tout du basic, du GFA, de l'assembleur...

Pour nous, le meilleur moyen de vous présenter ce soft est de vous convier à une démonstration en temps réel, telle que l'effectuerait n'importe quel novice de la micro.

Tout commence par le chargement d'une image de fond, image créée sous Degas ou tout autre utilitaire graphique. Il est aussi possible de sélectionner une page écran sauvegardée sur les disquettes de *Spack*. Même manœuvre pour les sprites et en route pour la mise en place de votre démo. A partir des menus déroulants, vous choisissez différents types de scrollings, général pour animer l'ensemble du décor, partiel pour sélectionner une bande horizontale ou verticale et l'animer selon l'une des deux directions. Tous se passe ensuite dans le tableau de travail principal. Vous allez tout d'abord sélectionner un sprite (un personnage par exemple) le placer sur un plan et l'animer d'un parcours. Il est possible de choisir entre plusieurs fonctions mathématiques qui offrent diverses trajectoires, circulaires, droites, courbes, etc. Vous pouvez également dessiner à même l'écran un trajet complètement libre. Reste enfin l'option « chenillard » qui multiplie votre sprite et fait défiler la farandole... Une simple pression sur l'icône caméra vous permet aussitôt de juger du rendu de votre travail. Plusieurs sprites seront ainsi animés selon divers parcours. Le choix des animations sonores permet d'utiliser toutes sortes de sources, de l'échantillon obtenu avec n'importe quel digitaliseur à une création issue de Music Studio ou House Music System par exemple. Une fois toutes ces étapes accomplies, il ne vous reste plus qu'à sauvegarder certains éléments sur disquette avant de lancer la compilation et de visionner le résultat de votre travail. Simple et... joli !



Définition d'une trajectoire de sprites.



Choix d'un effet sur l'image ESAT.

Spack est assez facile à utiliser. La version que nous avons testée ne comportait pas la notice finale. Espérons quand même que celle-ci sera claire et détaillée. Le maniement des différents tableaux est bien conçu : chaque fois que le curseur pointe une option de travail, un descriptif permet de comprendre immédiatement le sens de l'icône visée. La plupart des actions se font uniquement à la souris, ce qui assure à l'ensemble du travail une maniabilité exemplaire. Il existe aussi un programme spécialement conçu pour que les novices découvrent ce qu'est une « vraie » démo. Quatre exemples types sont proposés. Pour chacune de ces démos pré-programmées, l'utilisateur pourra modifier certaines données et observer, par exemple, un paysage 3D d'étoiles défilantes du plus bel effet... *Spack* s'avère enfin très puissant lorsque l'on pousse un peu plus loin la création. Au nombre des effets se trouvent, par exemple, des options de clignotement, de rotation, de dégradé. En ce qui concerne les textes de votre démo, vous pouvez choisir entre différentes fontes et surtout utiliser plusieurs types de scrolling. Lorsque vous serez familiarisé avec toutes les techniques de programmation, vous pourrez pour conclure incorporer toutes les créations sonores et graphiques issues d'autres softs. Pour les graphismes et sprites, *Spack* assure



Diverses options de scrolling et le panneau de contrôle en arrière-plan.



Travail sur une démo pré-programmée.

la compatibilité avec le format Degas, Spectrum, avec les sprites et blocs du *Stos*, de *AB Animator*, du *GFA Basic*, etc. Pour les sons, toutes les digitalisations pures seront intégrables à vos démos. On trouvera aussi un mini programme permettant de tester la compatibilité des séquences musicales avec *Spack*. Les possesseurs d'*Atari STE* profiteront enfin d'un sous-programme nommé *Music Converter* qui permet de traduire les séquences musicales issues des *Atari ST* standard en séquences utilisables sous le DMA du *STE* (possibilité de gérer la balance, les graves et aigus, la fréquence du son, etc.). *Spack* est assurément un programme original et innovateur. Si la finalité de son travail peut sembler limitée aux pros de la programmation, les novices y glaneront pourtant de longues heures de travail et d'apprentissage. Pour un prix de revient relativement bas compte tenu des possibilités du logiciel, l'investissement est à mon sens intéressant (disquette ESAT pour *Atari ST* tous modèles. Prix : E). Olivier Hautefeuille

Dali 3

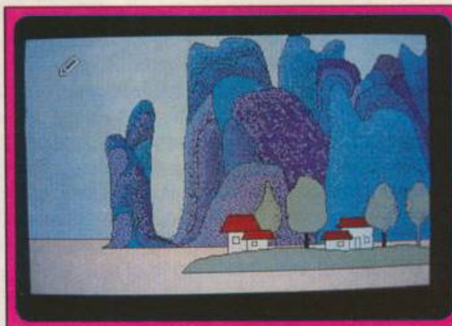
Version définitive de *Dali Pro*, *Dali 3* est un excellent logiciel de dessin sur ordinateur (pour *ST* et *STE*) disposant d'un grand nombre de fonctions originales.

Nous vous avions déjà présenté *Dali Pro* dans le dossier Initiation du *Tilt* n° 74. Ce programme est désormais disponible et se nomme dorénavant *Dali 3*. La version 3 est quasi identique à la version *Pro*. Les seules différences notables concernent la limitation à cinq écrans de travail



La loupe temps réel sur le visage.

(au lieu de six dans la version *pro*), l'apparition de courbes de Béziers à fermeture automatique (mais qui adoptent cependant un curieux tracé en fin de boucle !) et la possibilité de commuter à loisir entre 50 et 60 Hertz au sein du programme. Il n'existe plus maintenant aucun problème lors du choix d'une couleur sur la palette générale qui offre, rappelons-le, 4096 couleurs sur les *STE*. Grâce à ses options originales et puissantes (possibilité de redéfinition de chaque outil, courbres de Béziers, mode 3D, manipulations très complètes des couleurs, possibilités de



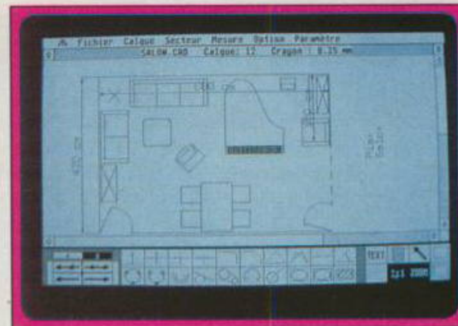
Un tableau surréaliste ou naïf ?

déformations évoluées, création d'ombrage automatique et de trames dégradées, etc.), il constitue l'un des meilleurs choix du moment. Le manuel, en français, est clair (disquette ALM pour *Atari ST* et *STE*, 1 Mo minimum. Prix : 590 F). Jacques Harbonn

Becker CAD

Superbe logiciel de dessin de précision, travaillant en mode vectoriel, *Becker CAD* est aussi utile à l'architecte qu'à ceux qui veulent créer des plans de grande finesse.

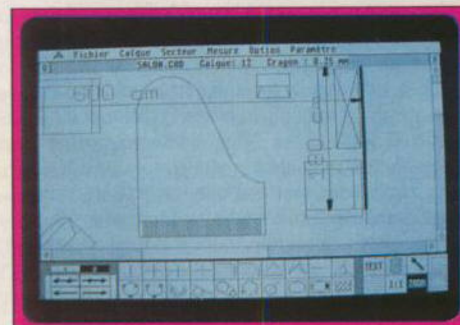
Becker CAD réalise des dessins de précision. Il intéresse le domaine du dessin industriel, l'architecture, l'électronique, et la mécanique. Mais il se révélera utile aussi pour tous ceux qui ont besoin d'établir des plans précis où le respect des proportions a une importance. Il fonctionne sur tout *Atari ST* doté d'un minimum d'un Mo de mémoire et en monochrome uniquement (ou en émulation monochrome). Attention : bien qu'il semble fonctionner à première vue en moyenne résolution, le programme est en fait inutilisable car certaines fonctions ne sont plus gérées correctement (droites en particulier). Contrairement aux logiciels de dessin traditionnels qui travaillent en bit-map (un point de l'écran est codé sur un certain nombre de bits, en fonction de la résolution en cours) et où l'agrandissement d'une zone révèle un dessin « grossier », *Becker CAD* fonctionne selon le mode vectoriel, c'est-à-dire que chacun des éléments du dessin est caractérisé par un certain nombre de composantes qui permettent de s'affranchir de la



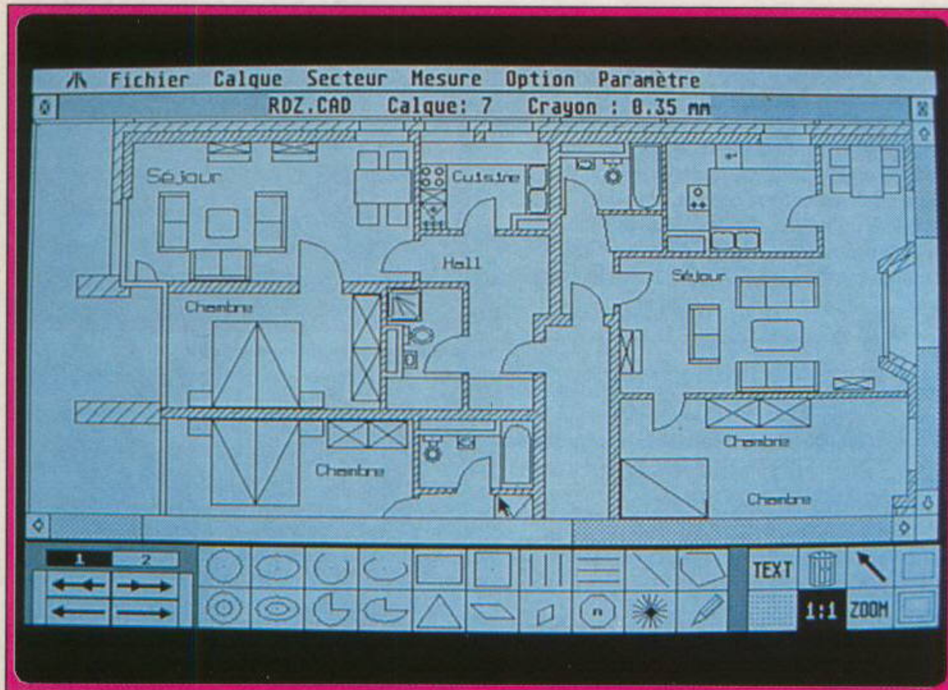
Une création toute personnelle.

perte de définition lors de l'agrandissement. L'écran de travail comprend dans sa partie supérieure le classique bandeau de menus déroulants GEM, gérant les fichiers, les calques, les secteurs, les mesures, les options et les paramètres. La partie inférieure est dévolue à une série d'icônes contenant les figures pré-programmées et les outils destinés à les retravailler.

Pour notre étude, nous allons reprendre l'exemple du manuel : la constitution d'un salon de 4,20 m x 6 m que nous allons meubler à notre gré. Avant de commencer à dessiner, il est capital de définir un certain nombre de paramètres. Tout d'abord le format de la page : de très nombreux formats sont proposés, couvrant différents domaines (normalisé, architecture, industriel) et vont du format A4 classique (21 cm x 29,7 cm) au très grand format AO (près d'un mètre carré). Nous choisirons ici le format A4 pour une impression facile sur imprimante matricielle. Définissons ensuite l'échelle (1/50ᵉ) et l'unité de mesure (centimètre) parmi les multiples choix possibles. Enfin nous allons demander l'affichage lors du tracé des coordonnées, de la taille, des règles, du réticule et définir la trame à 2 mm. Il ne reste plus qu'à demander l'affichage au rapport 1/1 avec trame. Nous voici prêt à dessiner. Les icônes inférieures offrent un large choix de figures pré-définies : cercles et ellipses, concentriques ou non, arcs, camemberts, rectangles et carrés, droites, polygones, lignes parallèles verticales ou horizontales, rayons, triangles, parallélogrammes, et dessins à main levée. Un second menu d'icônes donne accès à certaines opérations sur des figures déjà constituées : faire des perpendiculaire, araser un ou plusieurs traits d'une intersection, couper un trait ou modifier sa longueur, arrondir une intersection, établir la tangente entre deux cercles, ect. Pour notre exemple, nous allons commencer par activer le

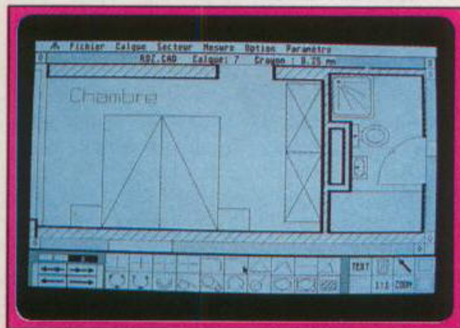


Zooming sur le piano à queue.

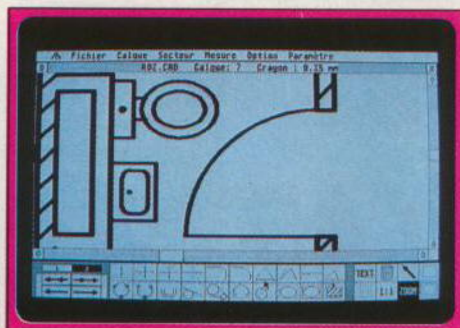


Le plan de l'appartement à l'échelle 1/1 et le premier jeu d'outils de dessin.

tracé des droites pour constituer le mur de gauche. Dès que le curseur se trouve sur la zone de dessin, ses coordonnées sont affichées dans un cadre qui se déplace automatiquement pour ne pas vous gêner ! Cliquons en haut à gauche et abaissons verticalement la souris. Une nouvelle mesure s'affiche, indiquant la longueur du trait. Il ne vous reste plus qu'à cliquer à nouveau lorsque vous aurez atteint 420 cm (soit les 4,20 m requis pour votre mur). Sélectionnez *Droite* dans le menu *Mesure* et cliquez sur le trait que vous venez de tracer. Ses dimensions vont être calculées et s'afficher. Répétez ces deux traits constituant votre dessin. Continuons notre croquis. Le mur de droite se compose d'un pan de mur, d'une fenêtre et d'une porte. Pour la fenêtre, il va suffire de choisir un autre type de trait discontinu tandis que pour la porte, nous allons utiliser une des icônes permettant de relier trois points par une courbe. Il ne reste plus qu'à utiliser les connaissances acquises pour terminer la pièce. Si vous avez besoin d'un positionnement particulièrement précis, utilisez le zoom qui dispose d'un très important rapport et ne fait rien perdre de la définition (rappelons que *Becker CAD* travaille en vectoriel). Il s'agit maintenant de



Le second jeu d'outils.



Zoom sur la salle de bain.

opérations pour le mur du haut de l'écran. Vous verrez que les indications de mesure sont cachées par la règle. Pas de panique. Cliquez sur l'icône de déplacement puis sur une partie visible de cette mesure. Une boîte d'alerte s'affiche et il suffit de cliquer sur la flèche descendante pour que la mesure réintègre le champ visible. Ces possibilités de manipulations sont d'ailleurs particulièrement vastes et méritent qu'on s'y attarde un peu. Vous pourrez ainsi déplacer un trait ou le faire tourner autour d'une de ses extrémités, définir un bloc pour manipuler à loisir (déplacement, rotation, symétrie, déformation, etc.) une zone de dessin et même effacer, un à un, chacun des multiples meubler la pièce. Pour cela, vous pouvez créer un à un vos meubles sur un nouveau dessin, sans vous occuper de la différence de taille due à une nouvelle échelle et les sauvegarder ensuite pour vous en servir à nouveau plus tard. Mais cela n'est pas nécessaire, car le programme est livré avec un vaste échantillonnage de symboles concernant l'architecture, l'électricité ou l'électronique. Vos symboles verront leur taille s'adapter automatiquement en fonction de l'échelle de travail. Pour faciliter la mise au point finale, je vous conseille de travailler avec un calque différent pour chaque nouveau meuble. Le programme travaille, en effet, par un système de calques (jusqu'à 300) qui se superposent. Grâce à ce procédé, il est très facile de se rendre compte de l'effet obtenu par la suppression ou la combinaison de plusieurs calques. Il ne vous reste plus qu'à mettre en place les meubles, en les faisant pivoter ou en les déformant au besoin. Rien ne vous empêche d'ajouter du texte. Pour cela, vous disposez de cinq polices de caractères (que vous pouvez d'ailleurs compléter avec l'éditeur de fontes fourni) et de toutes les possibilités de manipulations de blocs. Le programme dispose en outre d'un langage de description de page orienté pile qui autorise la création facile de macro-commandes diverses. Les sauvegardes s'effectuent selon trois modes : objet, image (récupérable par les programmes de dessin) ou CAD (où l'on peut modifier à loisir l'échelle). La sortie papier est bien implémentée avec des drivers pour imprimantes 9 et 24 aiguilles, laser Atari et table traçante. Le manuel, en français, comporte tous les éléments nécessaires pour l'initiation et l'utilisation approfondie. En conclusion, *Becker CAD* est un bon programme de dessin de précision, à un prix compétitif pour ce type de logiciel (disquette Micro Application, pour *Atari ST* 1 Mo minimum. Prix : 990 F).

Jacques Harbonn

G+ Plus

G + Plus se substitue à *GDOS* en évitant tous les inconvénients de ce dernier : ralentissement, rebootage obligatoire, etc.

Le GEM inclus dans les ROM des *Atari ST* ne gère que de manière très incomplète les périphériques graphiques. Aussi la très grande majorité des programmes utilisant ces périphériques sont-ils obligés de charger GDOS (Graphics Device Operating System) auparavant. Mais GDOS souffre de plusieurs défauts. Tout d'abord, il oblige à un *reset* entre chaque programme l'utilisant, de manière à charger le fichier de configuration correspondant. Ensuite, il ralentit notablement l'exécution des programmes. *G + Plus* constitue une alternative particulièrement intéressante à GDOS car il résout ces deux problèmes. Le programme doit être installé dans le dossier *Auto* en lieu et place du GDOS et l'accessoire de bureau correspondant accessible au chargement (répertoire racine). *G + Plus* accepte de se charger même en l'absence de fichier de configuration (il prend alors la configuration par défaut). Grâce à l'accessoire de bureau, vous pourrez changer à loisir de fichier de configuration sans être obligé de passer par un agaçant *reset*. Enfin *G + Plus* ne ralentit quasiment pas les programmes et va même jusqu'à accélérer un peu le dessin des lignes du bureau GEM dans un mode particulier. Un programme quasi indispensable à ceux qui utilisent régulièrement plusieurs programmes sous GDOS (disquette Arobace pour *ST*. Prix : 350 F).

Jacques Harbonn

L'interface MIDI de Trilogic

L'*Amiga* se lance dans le MIDI pas cher ! *In, out, thru,* l'interface de Trilogic (distribué par Bus+) a tout pour séduire les amateurs de musique et d'ordinateurs.

Trilogic édite une nouvelle interface MIDI pour *Amiga*. Rapidement connectée sur la machine, cette interface possède trois sorties *thru* dont deux peuvent être modifiées en sorties MIDI *out* grâce aux deux interrupteurs disposés à même l'interface. Cette interface MIDI vous permettra d'exploiter tous les instruments compatible MIDI avec les softs de MAO disponibles sur *Amiga* (interface MIDI Trilogic pour *Amiga*. Prix : 510 F). Olivier Hautefeuille



L'interface MIDI et l'Audio Digitiser.

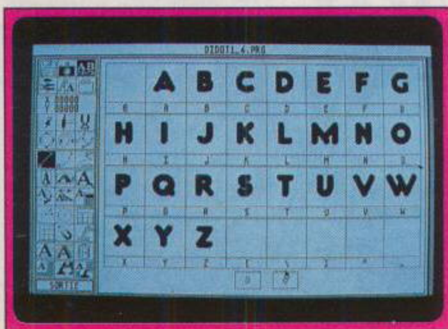
Audio Digitiser

A l'entrée, un walkman, à la sortie, un *Amiga* ! Connecté à l'arrière de la machine. C'est l'interface qui fait le reste !

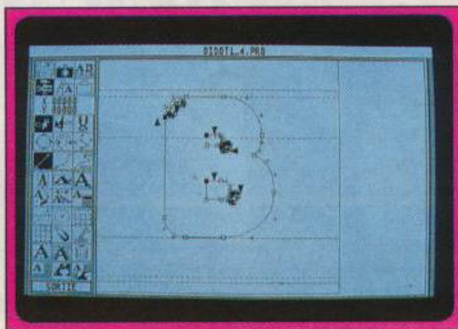
Cette interface vous permet de relier votre Amiga à une entrée sonore de type walkman, chaîne hi-fi, compact disque, etc. afin de digitaliser quelques secondes de musique, de dialogue, de bruitage. Compatible avec les digitaliseurs soft comme *Audio Master* ou *Perfect Sound* (voir rubrique Création dans *Tilt* n° 68), ce boîtier se connecte sur la prise parallèle de l'*Amiga*. Une petite prise jack (type casque de walkman) vous permet de relier la source sonore. Le résultat de votre digitalisation dépend bien sûr du soft que vous employez. Trilogic propose sur la disquette qui accompagne l'interface des versions démo d'*Audio Master* et *Perfect Sound* pour s'essayer à l'échantillonnage. En revanche, il sera impossible de sauvegarder vos digits sur ces versions. On trouve en plus sur la disquette d'*Audio Digitiser* des banques de sons intéressantes. Simple d'emploi, accompagné d'une notice claire et traduite en français, cette interface est performante bien qu'elle ne supporte pas la stéréo (interface et soft Trilogic pour *Amiga*. Prix : 345 F). Olivier Hautefeuille

Didot

Editeur de fontes pour Calamus, *Didot* vous permettra de créer et de modifier toutes sortes de polices vectorielles et de symboles plus fous les uns que les autres.

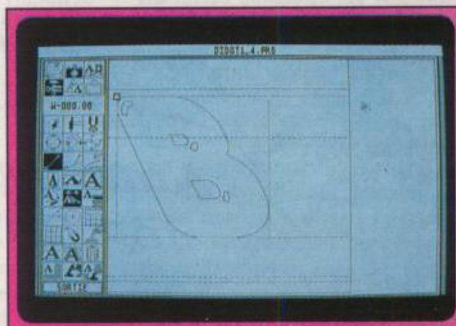


Un jeu de fontes et les outils.

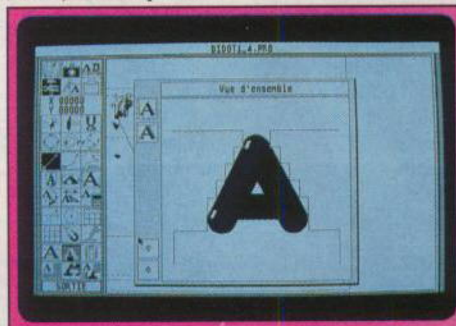


Modification du tracé du « B ».

Didot est un éditeur de fontes pour Calamus. Il permet la création de nouvelles fontes ou la modification de fontes déjà existantes. Attention cependant dans ce dernier cas, car la modification de fontes déposées entraîne une violation du copyright. Le programme ne tourne qu'en haute résolution mais fonctionne aussi parfaitement en émulation. La partie gauche de l'écran de travail est dévolue aux icônes de création et de modification des fontes. Dans un premier temps, il faut sélectionner le caractère sur lequel vous désirez travailler. Choisissez ensuite l'icône « marteau » pour « planter » les différents points constituants votre caractère. Ces points peuvent être reliés par des droites ou des courbes définies à l'aide de deux points supplémentaires qui permettent d'en modifier l'inflexion. On peut aussi choisir le sens de rotation de la courbe. Une fois le dernier point fixé sur le premier (les caractères doivent obligatoirement être des figures fermées), activez la fonction de fermeture.
Les résultats seront sans doute loin d'être parfaits d'emblée. Vous disposez heureusement de multiples fonctions pour travailler votre dessin. Il ne reste plus qu'à définir le contour du caractère. Pour plus de précision, vous serez amené à utiliser le zoom de puissance variable, tant pour la



Facile, les italiques !...



Définition du contour.

création elle-même que pour le positionnement précis sur les lignes d'orientation horizontales (qui régissent la taille et la position exacte du caractère sur la ligne). D'autres fonctions pourront se révéler utiles : *clipboard* pour stocker temporairement un caractère, grille d'aide, affichage d'une image Degas ou GEM pouvant servir de modèle. Le manuel, en français, explique clairement les différentes fonctions et dispose d'un tutorial didactique. En conclusion, *Didot* se révèle irremplaçable à tous ceux qui veulent compléter à moindre frais leurs jeux de fontes Calamus (disquette ALM pour *Atari ST*. Prix : 790 F). Jacques Harbonn

La banane dans le chou !

La MAO éducative en est à ses débuts. Les logiciels sont presque tous sur *Atari ST* et traitent presque exclusivement de dictées musicales et d'harmonies, que vous utilisiez un clavier MIDI ou seulement celui de votre *ST*. *Tilt* vous propose le choix idéal, en fonction de votre niveau et du sujet que vous voulez travailler. Ah, oui ! Dans les milieux musicaux, « avoir la banane » signifie « avoir la pêche » et avoir du « chou », c'est avoir de l'oreille !

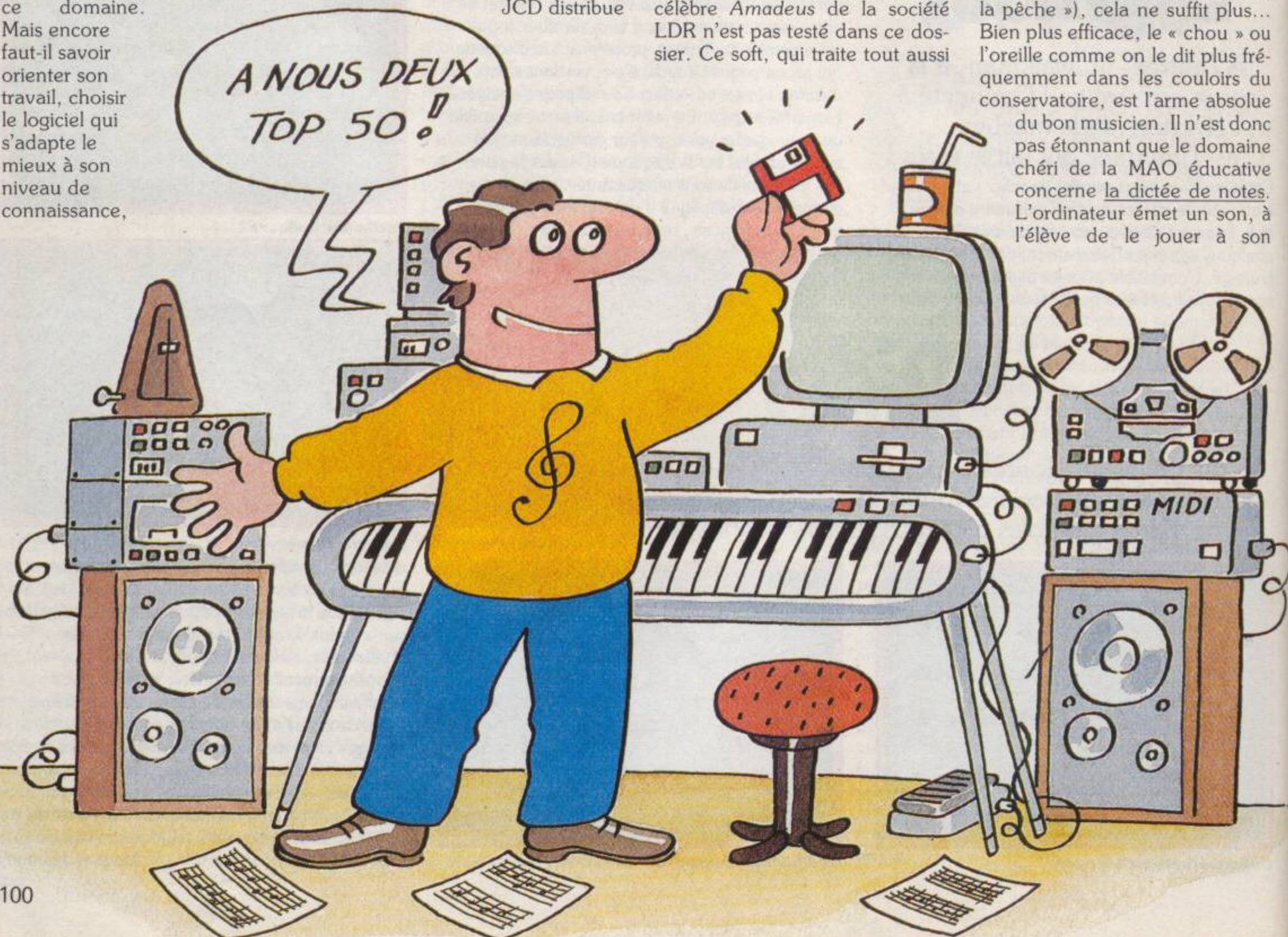
La MAO ou Musique assistée par ordinateur s'ouvre peu à peu au délicat problème de l'enseignement musical. Après avoir comblé les studios d'enregistrement professionnels et les *home studios* amateurs, c'est là encore l'*Atari ST* qui prend la plus grosse part du gâteau. Lecture, dictée musicale, cours d'harmonie, éveil musical ou interprétation d'un morceau de musique, *Tilt* fait le point sur les éducatifs MAO disponibles en ce début d'année 1990. A mon avis, les musiciens ont tout à gagner dans ce domaine. Mais encore faut-il savoir orienter son travail, choisir le logiciel qui s'adapte le mieux à son niveau de connaissance, celui qui exploite ou non le standard MIDI et qui utilise un clavier, celui qui offre une longévité de travail qui fera oublier son prix.

Des softs peu nombreux

Seul le *ST* relève actuellement le défi de l'enseignement musical sur micro. Avec un seul soft disponible sur *Mac, Listen* de *CTM*, et aucun sur *Amiga* ou *PC*, on a vite fait le tour du sujet sur les autres machines. Sur *Atari ST*, en revanche, la société JCD distribue quatre logiciels, *Clé de sol, Dictée musicale, Orphée* et *Eurydice*. *Répétition* de Motet Octet, présenté au conservatoire de Metz l'an passé et enfin le tout récent *Midi jazz* complètent la collection des éducatifs musicaux sur *ST*. Sept logiciels au total, ce n'est pas vraiment beaucoup... Au dire des éditeurs, ce marché est en voie d'extension. Chacun parle de projets sans pour autant en dévoiler en traître mot. Le musicien qui veut acquérir ou développer des connaissances va ici faire le meilleur choix. A noter enfin que le célèbre *Amadeus* de la société LDR n'est pas testé dans ce dossier. Ce soft, qui traite tout aussi bien de dictée musicale et rythmique et allie exercices et jeux style *Trivial Pursuit*, est actuellement introuvable. Pire, la société LDR a disparu à l'heure ou nous imprimons... *Amadeus*, dans le cas où ce programme serait prochainement relancé sur le marché de la MAO éducative, fera l'objet d'un test futur.

Pour acquérir le « chou »

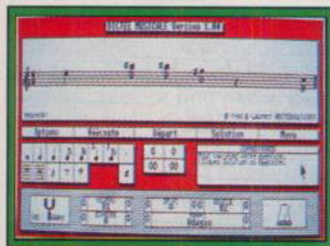
« Avoir la banane sur son instrument (argot musical pour « avoir la pêche »), cela ne suffit plus... Bien plus efficace, le « chou » ou l'oreille comme on le dit plus fréquemment dans les couloirs du conservatoire, est l'arme absolue du bon musicien. Il n'est donc pas étonnant que le domaine chéri de la MAO éducative concerne la dictée de notes. L'ordinateur émet un son, à l'élève de le jouer à son



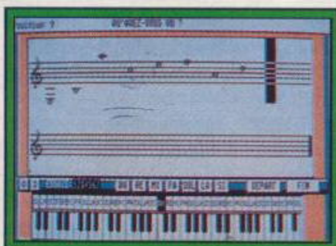
tour sur le clavier ou sur l'écran. C'est le thème qui revient le plus souvent dans les éducatifs musicaux. Le deuxième sujet traité le plus fréquemment concerne l'écoute et la reconnaissance des accords. Viennent ensuite l'étude du rythme, dictée à la clef bien sûr, et l'apprentissage de l'harmonie et essentiellement des gammes et accords. Enfin, l'éveil musical et la lecture et l'interprétation de partition clôturent l'ensemble des sujets abordés par la MAO éducative. Pour faciliter le choix des futurs élèves, nous allons pour chacun de ses domaines mettre en challenge les softs qui traitent du sujet. certains softs étudient plusieurs des sujets enoncés. De ce fait, il vont apparaître plusieurs fois dans ces tests.

Dictée de notes, le « chou » garanti !

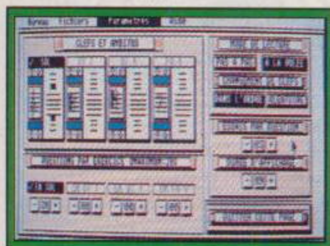
Quatre des softs étudiés ici traitent de la question. *Dictée musicale, Listen, Eurydice* et *Midi jazz*. Le test avant le jugement final... Dictée musicale de JCD (*ST*) est le plus efficace dans ce domaine puisque c'est son principe de base. Deux phases de travail sont disponibles, la dictée sans rythme et la dictée avec rythme. Pour les deux options, la représentation des tableaux est très claire. Une portée occupe le haut de l'écran, portée sur laquelle vous écrirez votre dictée. En dessous, les menus d'options sont directement accessibles. Le choix de la difficulté est très complet. Vous allez décider de l'étendue des notes jouées, c'est-à-dire de la tessiture de la dictée. Ensuite, il faut choisir une tonalité, majeure ou mineure, le nombre de mesures jouées, le plus grand écart autorisé entre deux notes, etc. Enfin, c'est un atout de taille, vous pouvez sélectionner les figures rythmiques qui seront utilisées par l'ordinateur dans la dictée. Non seulement ce logiciel est le seul à offrir une dictée musicale et rythmique, mais il reste en plus très progressif dans l'évolution et le choix de sa difficulté. Le déroulement de l'épreuve utilise soit les sons issus du *ST*, soit un synthé connecté en MIDI. Très proche de la réalité d'une épreuve de dictée musicale classique, le logiciel vous permet d'écouter plusieurs fois le « modèle ». Pendant ce temps, l'élève se sert de la souris pour sélectionner notes et rythmes. La correction sera finalement traduite sur une feuille de score mémorisable. Ce soft est très efficace dans son domaine. Difficulté bien dosée, étude rythmique et mélodique, disposition claire à l'écran, un seul reproche, en fait : il est impossible ici de répondre à la dictée avec un synthé, en jouant directement la réponse au clavier. Le travail est de ce fait « studieux »...



Dictée musicale, pour le « chou »...



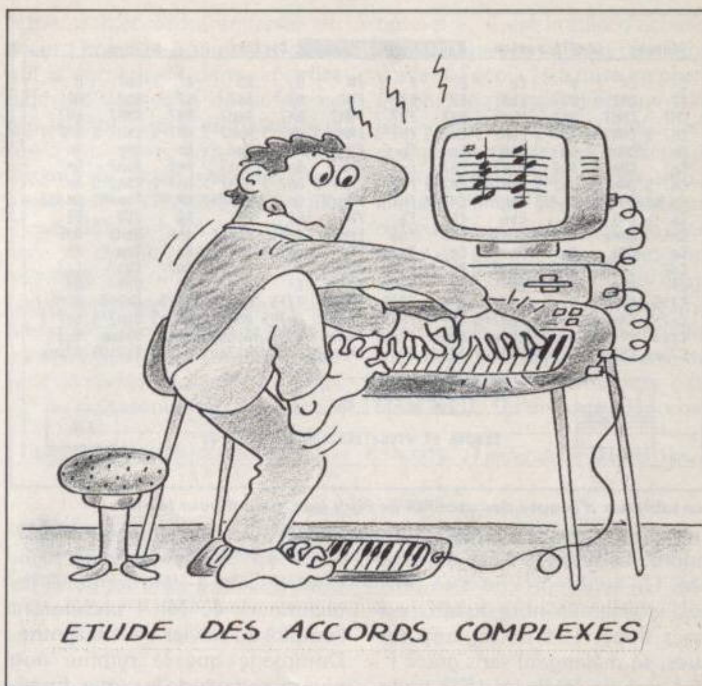
Eurydice, utilisez le clavier.



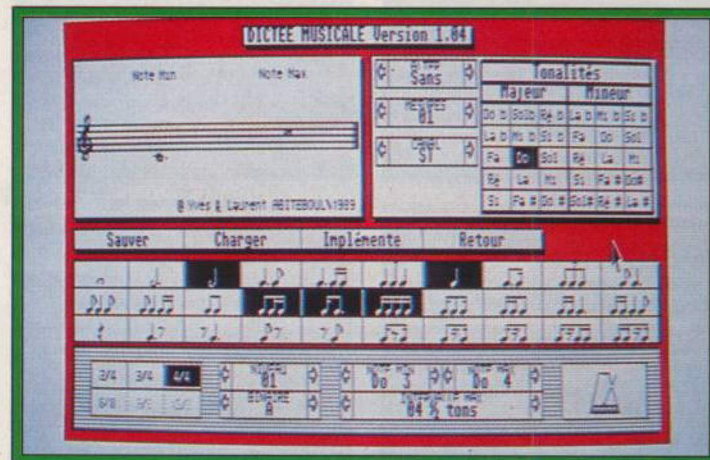
Eurydice, difficulté bien dosée.

Midi jazz, la dictée est décevante.

Listen de CTM (*Macintosh*) est le seul soft éducatif musical disponible sur *Macintosh*. Il traite exclusivement de la reconnaissance sonore des notes. Contrairement à *Dictée musicale*, *Listen* permet de répondre à la dictée sur un clavier MIDI. Il possède néanmoins un clavier piano dessiné sur l'écran de travail et aussi, une fois n'est pas coutume, un manche de guitare. Une initiative remarquable qui séduira à coup sûr tous les guitaristes. En ce qui concerne les dictées de notes, *Listen* permet de choisir une tonalité (do, mi bémol, etc.) mais aussi un mode de travail, mode utilisé en musique modale ou jazz tels ionien, dorien, mixo... et aussi gamme pentatonique, mode mineur harmonique ou mélodique, etc. Ardue pour les novices (il faudrait prendre quelques cours d'harmonie), cette précision séduira les pros. L'épreuve se déroule de façon très simple, au pas à pas. L'ordinateur joue une note, l'élève la cherche et ainsi de suite. Personnellement, je préfère le travail classique de *Dictée musicale* car il fait aussi travailler la mémoire sonore, ce qui n'est pas le cas ici puisque les notes ne sont pas enchaînées. En revanche, le logiciel offre une correction instantanée au fur et à mesure que l'on travaille. En cas d'erreur, la note non trouvée sera répétée un certain nombre de fois. Pratique !



Eurydice de JCD (*ST*) est un soft d'aide et d'apprentissage à la lecture de partition. Pourtant, il est possible de l'utiliser comme un spécialiste de la dictée musicale. Ici, l'ordinateur va inscrire les notes de la dictée sur une portée. L'élève devra les jouer au fur et à mesure sur le clavier. Mais si l'on ne regarde pas l'écran du *ST* durant l'épreuve, cette phase de travail a tout de la dictée musicale, et efficace avec ça... Représentation claire, niveau de difficulté très bien dosé (avec surtout la possibilité de régler l'écart maximum des notes, c'est-à-dire la taille des « intervalles »), *Eurydice* reste très proche de *Listen*.



Dictée musicale offre un travail très pointu et modulable.

Bureau Configuration **Apprentissage** Dictée

C	C#	D	Eb	E	F	F#	G	Ab	A	Bb	B
C7	C#7	D7	Eb7	E7	F7	F#7	G7	Ab7	A7	Bb7	B7
CM7	C#M7	DM7	EbM7	EM7	FM7	F#M7	GM7	AbM7	AM7	BbM7	BM7
CM7-5	C#M7-5	DM7-5	EbM7-5	EM7-5	FM7-5	F#M7-5	GM7-5	AbM7-5	AM7-5	BbM7-5	BM7-5
Cm	C#m	Dm	Ebm	Em	Fm	F#m	Gm	Abm	Am	Bbm	Bm
Cm7	C#m7	Dm7	Ebm7	Em7	Fm7	F#m7	Gm7	Abm7	Am7	Bbm7	Bm7
Cm7-5	C#m7-5	Dm7-5	Ebm7-5	Em7-5	Fm7-5	F#m7-5	Gm7-5	Abm7-5	Am7-5	Bbm7-5	Bm7-5
Cm/M7	C#m/M7	Dm/M7	Ebm/M7	Em/M7	Fm/M7	F#m/M7	Gm/M7	Abm/M7	Am/M7	Bbm/M7	Bm/M7
C6	C#6	D6	Eb6	E6	F6	F#6	G6	Ab6	A6	Bb6	B6
Cm6	C#m6	Dm6	Ebm6	Em6	Fm6	F#m6	Gm6	Abm6	Am6	Bbm6	Bm6
Co	C#o	Do	Ebo	Eo	Fo	F#o	Go	Abo	Ao	Bbo	Bo
Co7	C#o7	Do7	Ebo7	Eo7	Fo7	F#o7	Go7	Abo7	Ao7	Bbo7	Bo7
C+	C#+	D+	Eb+	E+	F+	F#+	G+	Ab+	A+	Bb+	B+
C7+5	C#7+5	D7+5	Eb7+5	E7+5	F7+5	F#7+5	G7+5	Ab7+5	A7+5	Bb7+5	B7+5
Cm7+5	C#m7+5	Dm7+5	Ebm7+5	Em7+5	Fm7+5	F#m7+5	Gm7+5	Abm7+5	Am7+5	Bbm7+5	Bm7+5
Csus	C#sus	Dsus	Ebsus	Esus	Fsus	F#sus	Gsus	Absus	Asus	Bbsus	Bsus
C7sus	C#7sus	D7sus	Eb7sus	E7sus	F7sus	F#7sus	G7sus	Ab7sus	A7sus	Bb7sus	B7sus

Ab+

Ecoute et visualisation des Accords

FIN

Les tableaux d'écoute des accords de Midi jazz, génial pour le chou.

En cas d'erreur, le soft refait entendre, là aussi, la note demandée. Un seul reproche à ce propos, la gestion sonore du MIDI est assez floue. Les notes, trop tenues, se mélangent sans grâce !

Midi jazz de Midigam (*ST*) traite en profondeur de tout ce qui touche à l'harmonie, à la connaissance des accords, de leurs renversements, etc. En contrepartie, l'épreuve de dictée musicale accessible dans le menu de base est assez décevante. Le réglage de la difficulté est peu convaincant. Par exemple, l'écart entre les notes sera « peu », « moyen » ou « important »... Pas très précis pour doser le travail ! De même, les dictées n'excèdent pas huit notes, ce qui est assez restreint. Les tableaux de travail sont assez clairs. Il est possible de rentrer les notes à la souris ou au synthé. Lorsque l'on utilise la souris, la manœuvre est vraiment fastidieuse. En effet, à chaque note, il faut attendre une fenêtre spéciale qui représente un clavier en gros plan. C'est lassant à long terme et les utilisateurs de MIDI préféreront l'emploi du clavier de leur synthé. Dommage que le rythme non plus ne soit pas de la partie. En résumé, ne comptez pas trop sur *MIDI jazz* pour travailler le chou... Seul *Dictée musicale* de JCD offre un travail tout à la fois souple et efficace. *Listen* et *Eurydice* ne s'en sortent pas trop mal mais *MIDI jazz* n'est pas convaincant.

Etude du rythme, un domaine peu développé

Bien que les problèmes « rythmiques » que rencontrent la plupart des musiciens soient bien connus, ce sujet est délaissé des concepteurs d'éducatifs musicaux. Un seul soft traite de la question, mais avec brio !

Dictée musicale marque encore un point. Comme nous l'avons vu, il inclut le rythme dans ses dictées mélodiques ; et offre également des dictées de notes exclusivement rythmiques. Tout comme les dictées mélodiques, ces épreuves vous permettent de sélectionner les formules rythmiques qui seront utilisées pour la dictée. La mise en place des écrans et le déroulement de l'épreuve sont en tout point identiques à ceux décrits plus haut pour le même programme. En résumé, simple, efficace, pas ludique pour un sou, mais sérieux et du même coup très proche de la réalité. Avec cette dernière phase de travail, *Dictée musicale* rafle sans conteste la palme d'or du meilleur programme pour le travail de dictée et de mémoire sonore ou rythmique.

L'écoute et la reconnaissance des accords

Proche de la dictée musicale, cet exercice est bien plus complexe à maîtriser. Reconnaître une note, puis définir celle qui suit (travail d'une dictée classique) n'a rien à voir avec la connaissance simultanée des quatre notes qui composent un accord. Pour chaque soft, il faut alors différencier deux aspects : d'une part, l'efficacité des exercices, d'autre part les cours de théorie fournis en page écran. Car l'étude des accords ne peut se passer d'un enseignement harmonique de base...

Midi jazz, plutôt faible en dictée musicale, est intéressant pour la découverte des accords jazz, c'est-à-dire des accords parfaits auxquels s'ajoutent des extensions. Le soft ne fait pas de commentaires superflus.

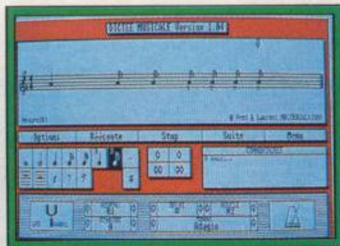
Très peu d'explications, le menu ouvre différents écrans qui sont pourtant très parlants. Par exemple, un tableau vous invite à essayer (son *ST* ou son MIDI) tous les accords de la génération, du majeur 7 au diminué, bémol 7 quinte augmentée, etc. Pour le novice, il s'agira surtout de travailler d'oreille, d'apprendre à mettre une sonorité sur un nom et, pourquoi pas finalement, de comprendre tout seul la construction des accords.

Midi jazz propose d'ailleurs un exercice très simple mais efficace. Vous allez entrer à la souris les notes d'un certain accord avec toujours le contrôle sonore de votre travail. Finalement, le soft termine la leçon sur une dictée musicale d'accord. Difficile à souhait ! *Midi jazz* est donc un soft qui va à l'essentiel. Peu loquace, pauvre en texte et en exercices ludiques, il a pourtant le mérite de faire avant tout « écouter » les accords, ce qui est le meilleur moyen de les mémoriser, de les comprendre. En contrepartie, l'exploitation d'un tel logiciel est moins aisée, moins continue que celle d'*Orphée* par exemple. *Midi jazz* s'apparente plus à un dictionnaire sonore. Efficace pour ceux qui savent travailler seuls, inutile pour ceux qui ont besoin d'un

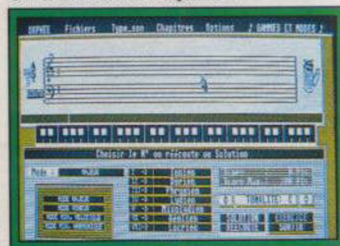




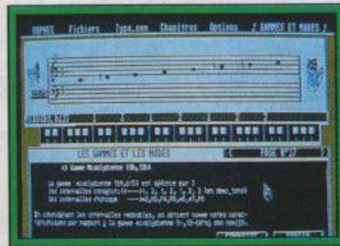
Un exercice sur Orphée...



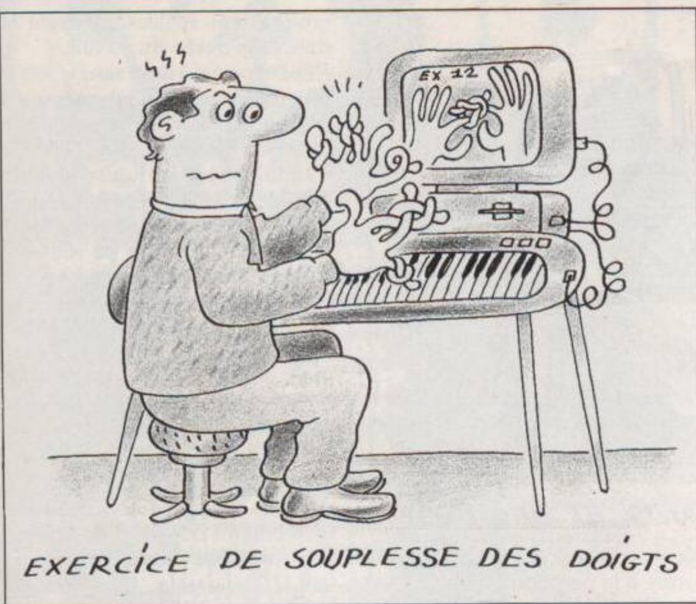
La seule dictée rythmique.



... et l'étude des modes.



Cours théoriques sur Orphée.



plus grand suivi de la part du professeur.

Orphée de JCD (*ST*) aborde l'étude des accords par celle des intervalles. Ainsi, l'élève va tout d'abord écouter deux notes jouées simultanément avant de s'attaquer à l'écoute et à la reconnaissance d'un accord complet. Pour chaque élément, *Orphée* propose une partie exercices et une partie théorique. Même si cette dernière est toujours trop brève et du même coup pas si facile à assimiler, il faut féliciter les concepteurs de ce logiciel d'avoir au moins pensé un tout petit peu à la partie explicative et théorique d'un soft éducatif... Les novices pourront prendre en main le logiciel sans trop de désespoir. La partie exercices est, de même, très bien traitée. Tout commence donc par l'étude des intervalles. En son *ST* ou MIDI, l'ordinateur joue deux notes. L'utilisateur pointe à la souris l'intervalle correspondant et peut voir ensuite sur la portée et sur le dessin d'un clavier à l'écran le bien-fondé de sa réponse. Il peut aussi demander à l'ordinateur d'inscrire, seulement, les notes sur la portée ou sur le clavier. On apprend ainsi à lire les accords sur une partition ou sur un piano.

Les tableaux de travail sont très clairs ; le maniement souris toujours précis et rapide, l'accès aux options pratique (réglage du canal MIDI pour choisir un instrument par exemple).

Après l'étude des intervalles, vient celle des gammes et des accords à trois sons. Le principe de travail est le même pour ces deux options, ainsi que pour l'étude des enchaînements d'accords, très difficile à maîtriser puisqu'il utilise si on le désire des accords enrichis de septième, neuvième, etc. Le soft traite enfin des renversements d'accord (renverser un accord consiste à jouer les notes qui le composent dans un ordre différent que celui de base), ce qui est rare dans le domaine de la MAO éducative. *Orphée* est à la hauteur de *Dictée musicale*, c'est-à-dire qu'il va à l'essentiel et use d'une difficulté progressive qui vous rendra de meilleurs services que *Midi jazz*.

Listen traite également de l'étude harmonique des accords avec la même efficacité et simplicité que pour la dictée. Il profite toujours de la représentation « guitare » qui permettra à ceux qui jouent de cet instrument de traduire directement les accords, même s'ils ne maîtrisent pas bien la connaissance du manche. *Listen* assure aussi la progression de ses exercices par l'étude pas à pas des intervalles, des accords simples, enrichis, puis des renversements. En revanche, il propose bien moins de niveaux de travail qu'*Orphée* et manque, tout comme *Midi jazz*, de page théorique tout autant dans le soft que dans la notice.

Pour conclure, dans le domaine de l'harmonie et de la connaissance des accords, c'est *Orphée* qu'il vous faut acquérir ou *Listen* si le Mac trône sur votre bureau. Bien que dernier sorti, *Midi jazz* ne me semble pas assez complet pour remporter la palme.

BUREAU EXERCICES SERVICE CREATION RESULTATS *Motet.Octet* Répétition

Quitter Départ No:1 Ecouter Tempo

La partition que l'élève va devoir interpréter. Les anotations sont à venir.

L'éveil musical

Clé de sol de JCDest développé sur *ST*. C'est le seul logiciel d'éveil musical disponible à ce jour. Bien que l'arrière de sa jaquette le présente comme un soft « destiné au débutant... et au lecteur avancé désirant se perfectionner », il est inutile d'acheter ce logiciel si vous n'avez plus l'âge d'aller à l'école ! La mise en place graphique, le type d'épreuves et les commentaires qui accompagnent le travail s'adressent exclusivement aux jeunes musiciens. *Clé de sol* est très bien conçu. En introduction, le soft traite de la fameuse « main portée », une main aux doigts écartés qui représentent chacun une ligne de la portée. Personnellement, je trouve ce système un peu primaire, pas toujours parlant, mais qu'importe, les chapitres suivants sont bien plus efficaces. *Clé de sol* demande le plus souvent à l'élève de reconnaître une note sur la portée et d'en taper le nom sur l'écran de l'*Atari*, d'après un enchaînement d'explications, d'exercices et de petits morceaux joués sur une voix. Le soft fait appel à la mémoire auditive puisqu'il propose des exercices où plusieurs notes doivent être retenues. Certaines épreuves demandent à l'élève de compléter des gammes dont des notes ont été cachées. Autant d'exercices vivants, jamais trop longs (bien que parfois trop rapides, même si l'on jongle avec le métronome) qui souffrent d'un seul reproche, celui de ne jamais associer un synthé qui aurait permis la découverte du clavier piano.



Clé de sol, pour les plus jeunes.

BUREAU EXERCICES SERVICE CREATION RESULTATS *Motet.Octet* Répétition

Réglage du métronome: Quitter

Modérato 84

Par temps: Choix Par fraction de temps:

1 2 3 4 6 8 Tops/temps 2 3 4 6 8

Sonore et/ou Visuel Réglage visualisation Source sonore

Exécution et Ecoute: Avec ou Sans métronome

17.10.1989 02:55:20

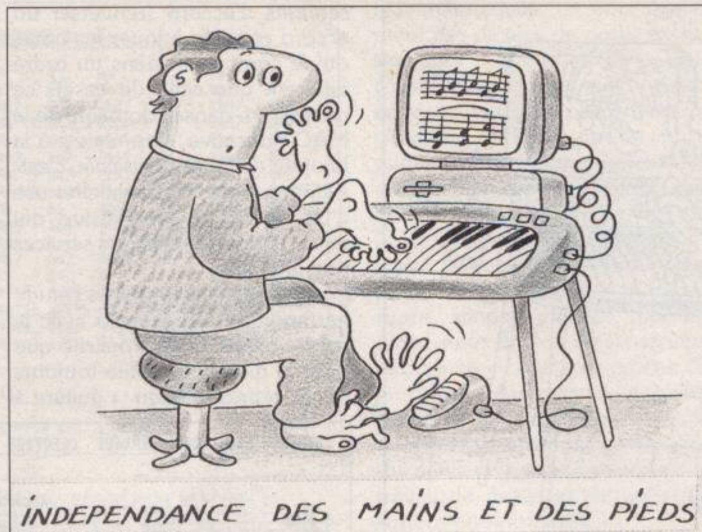
Quitter Départ No:1 Ecouter Tempo

Réglage minutieux avant l'exercice d'interprétation de Répétition.

Face à l'étude de l'harmonie, aux dictées de notes ou dictées rythmiques, la société Motet-Octeta a, l'an passé, développé un soft original, puissant, bien réalisé.

Découvrir les logiciels du futur

Répétition ne rencontre pas malheureusement un grand succès. Il est vrai qu'il s'adresse à un public très ciblé et qu'il est peut-être trop d'avant-garde pour séduire le tout-MAO. Présenté à Metz où il équipe désormais les ateliers de travail du conservatoire municipal, *Répétition* est un vrai professeur de piano. Le principe de travail est assez simple : l'ordinateur va afficher à l'écran une partition simple ou double portée. Après un décompte de mesure vide, l'élève va jouer tout simplement la partition qui défile sous ses yeux. Résultat, *Répétition* indiquera par la suite et pour chaque note toutes les fautes commises. Génial ? oui ! et ça marche... *Répétition* est particulièrement bien conçu. En effet, il est aussi complet dant ses exercices que pour la préparation du travail, le rôle du professeur ou de l'élève lui-même. Si vous pouvez, en effet, choisir parmi un grand nombre de partitions pré-programmées, vous avez également la possibilité d'entrer en mémoire vos propres partitions. Le travail se déroule ensuite comme suit. L'élève peut, comme il le désire, choisir le tempo d'exécution. Il peut aussi travailler mesure après mesure, revenir en tout point du morceau, rejouer une partie autant de fois qu'il le désire. Les doigtés piano sont également de la partie, ce qui séduira l'amateur ! Le système de notation est intéressant. Outre l'évaluation finale du travail, l'ordinateur corrige note à note l'exercice. Chaque note mal interprétée est repérée sur la partition affichée à l'écran. « F » pour une note fausse, « A » ou « R » si votre deuxième croche est jouée en avance ou en retard. On va même jusqu'à remarquer la durée des notes si elle n'est pas conforme à la partition !



Face à toutes ces qualités, *Répétition* profite également d'un menu d'options très complet. Le métronome peut utiliser des sons MIDI, la date et l'heure accompagnent chaque exercice, les portées se disposent plus ou moins haut sur l'écran... Le luxe. Côté professeur, un grand souci de précision a été apporté à la mise en place des partitions. On retrouve en fait toutes les astuces classiques qui ornent les menus des softs tels *Music Studio* ou *Music Construction Set*. Ecrire sa propre partition est un jeu d'enfant ! Le travail se finira enfin par l'impression d'une feuille de score. Pour un travail de groupe, ces feuilles précisent la date et la durée du travail.

Répétition est à mon sens le soft le plus intéressant du lot, même s'il touche un moins large public que *Dictée musicale* ou *Orphée*. Pourtant, c'est lui qui s'ouvre le plus au futur de la MAO éducative. Sa relation avec le standard MIDI est aussi gage de réussite. Aujourd'hui, la plupart des instruments de musique peuvent se connecter à une interface MIDI. *Répétition* peut tout aussi bien fonctionner avec un piano qu'avec un cuivre, une batterie, etc. pourvu de micro ou capteurs MIDI. Un grand pas !

Il faut aussi évoquer les logiciels de types séquenceurs ou éditeurs de partitions qui ont presque toujours un rôle didactique important. L'ordinateur, quel que soit le programme, joue toujours un rôle d'enseignant. La preuve, la plupart des écoles de jazz de Paris offrent désormais un travail à base de MIDI. Même les conservatoires, derniers fleurons de la dictée musicale « piano et règle en fer » s'ouvrent peu à peu à la MAO. Les éducatifs purs ont comme toujours un attrait moindre au niveau du public. C'est dommage et j'espère personnellement que les concepteurs d'*Orphée*, de *Répétition* pour ne citer que ces deux softs préparent actuellement de nouvelles créations.

Olivier Hautefeuille

La MAO éducative au tiltoscope

Titre	Dictée musicale	Listen	Eurydice	Midi jazz	Orphée	Clé de sol	Répétition
Machine	Atari ST	Macintosh	Atari ST	Atari ST	Atari ST	Atari ST	Atari ST
Editeur	JCD	CTM	JCD	Midigam	JCD	JCD	Motet-Octet
Dictée de notes	17	13	13	10	—	12 (débutant)	—
Dictée rythmique	18	—	—	—	—	—	—
Intervalles	—	15	—	—	15	12 (débutant)	—
Accords	—	15	—	16	16	—	—
Enchaînement d'accords	—	—	—	16	15	—	—
Cours théorique	Oui	—	—	—	★★★★	★★★★★	—
Dosage de la difficulté	★★★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Notation des exercices	★★★★★	★★	★★★	★★	★★★★	★★	★★★★★★
Maniabilité	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★★
Notice	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
Prix	600 F	950 F	600 F	600 F	600 F	420 F	1 990 F
Atouts	Déroulement des dictées très réaliste, le seul soft qui traite de rythme.	Le « manche guitare » à l'écran, la correction sonore des notes.	La correction sonore des notes fausses, réglage des intervalles dans la dictée.	Son tableau d'accords, beaucoup d'écoute.	Quelques cours théoriques, renversement d'accord et gammes.	Beaucoup d'exercices, difficulté très progressive.	Une excellente initiative, originale. Notation et difficulté bien gérées.
Faiblesses	Pas d'entrée clavier MIDI.	Pas de dictée enchaînée.	Le flou de la gestion sonore MIDI.	Réglage de la difficulté peu précis, peu d'exercices.	—	Attention, réservé aux vrais débutants.	Le prix de revient...

Les Top NASA



TOP 8 bits

- **OPÉRATION THUNDERBOLT** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **TURBO OUT RUN** — US GOLD, AMSTRAD CPC
- **GHOUL'S N GHOST** — US GOLD, AMSTRAD CPC
- **CHASE HQ** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **COMPIL HOLLYWOOD** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **BATMAN THE MOVIE** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **CABAL** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **GHOST BUSTER 2** — ACTIVISION, AMSTRAD CPC
- **BEST OF CODE MASTER VOL 3** — CODE MASTERS, AMSTRAD CPC
- **LES BARBARES** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **DOUBLE ACTION** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **CRAZY CARS 2** — TITUS, AMSTRAD CPC
- **P-47** — MICROPROSE, AMSTRAD CPC
- **KNIGHT FORCE** — TITUS, AMSTRAD CPC
- **BEST OF CODE MASTER VOL 1** — CODE MASTERS, AMSTRAD CPC

TOP 16 bits

- **OPÉRATION THUNDERBOLT** — OCEAN, ATARI/ST, AMIGA
- **LES VOYAGEURS DU TEMPS** — DELPHINE SOFTWARE, ATARI/ST, AMIGA
- **CHASE HQ** — OCEAN, ATARI/ST, AMIGA
- **GHOST BUSTER 2** — ACTIVISION, ATARI/ST, AMIGA
- **F-29** — OCEAN, ATARI/ST, AMIGA
- **BATMAN THE MOVIE** — US GOLD, ATARI/ST, AMIGA, IBM PC
- **LES VAINQUEURS** — US GOLD, ATARI/ST, AMIGA
- **TURBO OUT RUN** — US GOLD, ATARI/ST, AMIGA
- **STRIDER** — US GOLD, ATARI/ST, AMIGA
- **MAUPITY ISLAND** — LANKHOR, ATARI/ST
- **FULL METAL PLANET** — INFOGRAMME, ATARI/ST, AMIGA
- **EAGLE'S RIDER** — MICROID, ATARI/ST, AMIGA, IBM PC
- **DARK CENTURY** — TITUS, AMIGA, IBM PC, ATARI/ST
- **SWORD OF SAMOURAI** — MICROPROSE, IBM PC
- **SHERMAN M4** — LORICIELS, ATARI/ST, IBM PC



LE JEU DU MOIS

OPÉRATION THUNDERBOLT

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Galion. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T : 44.86.00.02
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81
69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbaletriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

NATHAN LOGICIELS

Final Command



ATARI ST

Intersidéral sans être sidérant, Final Command vous confie une mission difficile et périlleuse. Les indices sont nombreux, mais les occasions de mourir aussi. L'ennemi n'étant pas très coopératif. De la science-fiction classique, bien mise en valeur par des graphismes de qualité. Une aventure vraiment B.A.T.

Ubi Soft. Programmation : Philippe Reynaud ; graphisme : Robert Bitoun

Année 2025, la Terre, menacée de surpopulation, vient de mener vingt années de guerre avant de s'ouvrir à la colonisation intersidérale. Sur Ipsos III, une planète découverte depuis peu, s'élève désormais la station scientifique Junar G1. Un message de détresse, des plans à rechercher, une mission qui vous revient de droit...

Final Command vous plonge dans un univers de désolation. Tout d'abord, dans un vaisseau jonché de cadavres, ensuite sur le sol d'une planète aux allures post-nucléaire, votre héros va dès les premières secondes de jeu, utiliser la logique la plus élémentaire pour progresser. Cette aventure rappelle assez *B.A.T.*, surtout en ce qui concerne l'emploi de la souris. Le curseur que vous promenez sur l'écran change en effet de forme selon les actions possibles. En balayant le premier écran de jeu, vous découvrez ainsi plusieurs indices : bracelets et cartes d'identification, matériel de contrôle ou traces laissées par l'ennemi. Dans tout les cas, le jeu vous donne tout d'abord une description de l'indice avant qu'un deuxième clic ne le place dans votre inventaire. En bas de l'écran, deux icônes permettent, l'un d'interroger votre ordinateur de



L'ordinateur de bord donne tous les détails.

poche, l'autre de lancer le mode *use* afin d'utiliser les objets. Deux touches clavier gèrent enfin la sauvegarde du jeu.

Cet environnement souris est très maniable. Facile à utiliser, il permet de ne jamais passer à côté d'un indice et donc de réfléchir à fond sur la logique de l'aventure. Car il s'agit le plus souvent ici de résoudre des énigmes. Tous les problèmes auxquels vous êtes confrontés sont autant de pièges mis en place par un traître vendu à l'ennemi. Comme il est de coutume dans bon nombre d'aventures de ce type, la mort vous attend presque à chaque nouvel écran de jeu. Personnellement, je regrette cet état de fait. Même si la sauvegarde permet de reprendre l'aventure très vite, cela brise l'ambiance. Essayez un *use* de chaque objet possédé pour franchir un obstacle est parfois lassant... Techniquement, *Final Command* utilise des graphismes très fins et fouillés. Les décors sont réalistes et de nombreux sous-écrans mettent en valeur des étapes décisives, entrée de combinaison, de codes secrets, etc.

Un grand soin a été apporté à l'évolution des écrans. Lorsque l'on prend un objet, celui-ci disparaît du décor. C'est évident mais beaucoup de softs



Utilisation des objets découverts.



Le traître est dans la place.



Le décor post-nucléaire de la planète.



Fouillez le cadavre, vous découvrirez le laissez-passer du téléporteur.

passent à côté de ces détails... Côté stratégie, il sera également utile de revenir parfois sur ses pas afin de chercher d'éventuels nouveaux indices apparus en cours de jeu.

Cette évolution est appréciable, elle appuie la continuité du jeu. Les bruitages qui accompagnent l'aventure sont eux aussi de bonne qualité. Bien que simples et répétitifs, ils mettent en place une ambiance angoissante à souhait.

Final Command est un bon soft d'aventure. S'il n'innove en rien et ne surpasse pas, à mon sens *B.A.T.*, par exemple, il offrira aux amateurs une énigme complexe mais logique, plein d'ambiance et dont le seul défaut est d'être trop souvent mortelle.

Olivier Hautefeuille

Type : *aventure/icône*
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : –
Bruitages : ★★★★
Langue : *français*
Prix : B

Tangled Tales



APPLE II

Un jeu de rôle doublement fantastique, puisqu'il vous transforme en magicien, tout en plongeant l'Apple II dans un bain de jouvence ! Jacques Harbonn distille ses premiers conseils pour bien débuter dans ce jeu en anglais.

Origin Systems. Programmation : Gary Scott Smith, Alex Nghiem

Ce nouveau logiciel d'Origin System combine avec bonheur jeu d'aventure et jeu de rôle. Vous incarnez un apprenti magicien. A la suite d'une énorme bévue que vous avez commise (la perte de toute la poussière de diamant), votre maître, l'archimage Eldritch, a effacé votre livre de sorts. Réussirez-vous à reconstituer votre grimoire pour parvenir au titre envié de Wizard ?

L'écran de jeu est très complet avec une fenêtre représentant, en vue 3D animée, ce qui vous entoure ; un plan qui se trace automatiquement à mesure de votre progression ; une double série d'icônes accessibles par bascule, et doublées au clavier pour toutes les actions possibles ; et une fenêtre de texte complémentaire.

Au début de l'aventure, vous vous trouvez dans votre chambre et quelqu'un frappe à la porte. Avant d'aller ouvrir, explorez un peu la pièce en ouvrant coffre et tiroirs et prenez ce que vous trouvez. N'oubliez pas, ensuite, de vous équiper car bâton, armure de cuir et bouclier seraient de bien peu d'utilité dans votre besace. Jacob vous apprend ensuite que l'archimage vous demande. Celui-ci va vous confier une mission logique : réparer votre faute en trouvant de la poudre de diamants. Vous pourrez éventuellement faire appel à l'un de ses amis, Riley, pour vous aider.

Avant de sortir de la vaste demeure des magiciens, explorez-la un peu. Les rencontres avec les deux magiciens Drek et Daxam ne vous seront guère profitables. Que cela ne vous décourage surtout pas de discuter avec les personnages de rencontre, car c'est ainsi que vous acquerrez les renseignements indispensables à la bonne conduite de votre quête, achèterez ou récupérerez éventuellement des objets et compléterez votre groupe. Visitez aussi la bibliothèque : un lieu important. Vous y apprendrez le sort de lumière (qui va se révéler indispensable dans les souterrains). Vous saurez aussi que la piscine magique permet de transformer le vulgaire charbon en diamant. Voilà qui arrange vos affaires, d'autant que cette piscine n'est guère difficile à trouver. Il en va autrement du charbon ! C'est le moment d'explorer la ville et de faire plus ample connaissance avec ses habitants. Notez soigneusement les dires de chacun, car vous pouvez être amené à retourner les voir pour leur donner un renseignement ou un objet qui leur sera utile. Ainsi, le malheureux bateleur a perdu les trois ours qui constituaient sa principale attraction. Un petit tour hors de la ville vous permettra de les retrouver assez vite, bien qu'il ne soit pas aisé de se lier avec eux. L'argent vous manque cruellement au départ. Vous en découvrirez en explorant la cave d'une taverne, dans un endroit pour le moins original !

N'ayez pas peur d'entreprendre des actions apparemment dangereuses car cela peut s'avérer payant. Toutefois, pour plus de sécurité, il est bon



La fontaine pose une difficile énigme.



Un reptile « mordant » dans la forêt.



Vous voici dans la ville.



Drek n'est pas un bon compagnon et n'appréciera pas d'être dérangé.

de sauvegarder régulièrement votre situation. Vous n'aurez pas trop de mal à localiser Riley (il se repose comme à son habitude !) mais c'est une autre affaire que de parvenir jusqu'à lui. La fontaine pose une autre énigme : comment récupérer la clef qui s'y trouve, clé qui vous sera sans doute très utile.
Sortez maintenant de la ville et explorez un peu les environs. Les monstres, sans être nombreux, sont présents. Les combats sont un peu limités, vos seules possibilités consistant à frapper, lancer un sort ou fuir. Tant que vous n'aurez pas constitué un groupe puissant, je vous conseille de les éviter ou de vous enfuir. Si vous trouver un pauvre lapin enfermé dans une cage, libérez-le. Il se transformera en une ravissante dryade qui vous remerciera en vous faisant cadeau de graines magiques. La petite mare près de l'étang semble bien redoutable. Pourtant, elle vous donnera accès à des galeries dangereuses mais riches. Après chaque quête réussie, l'archimage vous apprendra un nouveau sort et vous confiera une autre mission.
Cette aventure est riche et l'humour y a sa place. Les graphismes sont excellents pour cette machine et les animations complémentaires bien faites. Toutefois, l'aventure est assez difficile et une connaissance minimale de l'anglais obligatoire (disquettes).
Jacques Harbonn



La cave aux trésors.

***Type :** aventure/rôle*
***Intérêt :** 17*
***Graphisme :** ★★★★★*
***Animation :** ★★★★*
***Bruitages :** non*
***Langue :** anglais*
***Prix :** F*

Starflight ★

AMIGA

Mélange réussi d'exploration spatiale, de combats, de commerce. Un jeu très riche pour amateurs de stratégie.

Electronic Arts. Conception : Binary Systems

Présenté en avant-première dans *Tilt* (voir n° 73, page 16), nous nous contenterons de faire un bref rappel du scénario de *Starflight* pour les retardataires. Nous sommes en l'an 4620, sur la planète Arth, plus précisément sur la station orbitale. Le briefing que tient le vice-président Phexipotex résume la situation. Les Arthiens découvrent, grâce à des fouilles archéologiques, qu'ils sont les descendants des Terriens. Ces derniers, maîtres d'un grand empire, ont été balayés par une guerre interstellaire les opposant aux Uhleks, Phlegmaks et les Gazurtoids. Les derniers survivants sont les humains Arthiens qui cohabitent avec quelques alliés extraterrestres tels que les Elowans, les Thrynns et les Velox. En outre, un danger plane sur la planète : le soleil du système va se transformer en nova, détruisant toutes les planètes du secteur. Votre mission consiste à trouver des planètes colonisables avant que le cataclysme se déclenche.
Cette quête va, en fait, vous faire découvrir une série d'explorations secondaires étroitement imbriquées les unes aux autres. C'est ce qui constitue la richesse et l'étonnante profondeur du scénario. Plus fort encore, la façon dont le joueur est amené à découvrir ses missions secondaires installe une atmosphère intrigante. Sans trop vous dévoiler le sujet, sachez que Arth n'est pas la seule planète dont le soleil va se transformer en nova. La cause d'un tel désastre ne peut être neutralisée qu'en entrant en contact avec les extraterrestres. Mais avant d'en arriver à ce stade, il vous faut obtenir les moyens d'entreprendre des voyages interstellaires. Interstel, l'autorité de Arth, ne vous donne qu'un vaisseau équipé d'éléments de classe 1 (classe la plus basse) donc peu performants et peu fiables. Vous ne disposez que de 12 000 crédits, ce qui est maigre pour un début. Premier obstacle, il faut un équipage le plus performant possible. L'enrôlement ne pose pas de problème, vous avez le choix entre les Humains, les Velox, les Elowans, les Thrynns et les Androïdes. Faites votre choix en fonction de la résistance physique de chaque race ainsi que de ses aptitudes. Un conseil, consacrez vos 12 000 crédits à la formation de l'équipage. Il vaut mieux privilégier la formation du navigateur et du scientifique dans un premier temps. Un bon scientifique vous donne des renseignements précis sur une planète ou sur un vaisseau extraterrestre. Un bon na-



Visualisation des passages en hyper-espace.



Les Spimins, une espèce particulièrement couarde.



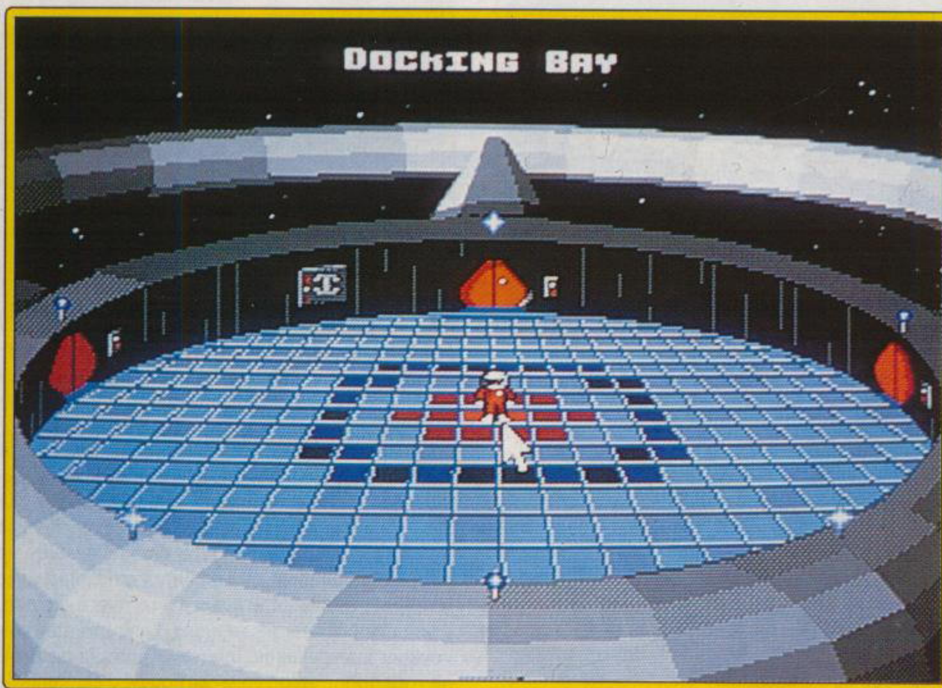
Vous allez entrer en territoire Elowan.



Les ménestrels donnent de précieux indices.



Choisissez vos planètes avec prudence.



La station orbitale de Arth, l'unique lieu pour sauvegarder la partie en cours.

vigateur effectue un pilotage sans erreur et possède une excellente précision dans ses tirs. Pour un équipage efficace, je vous recommande la combinaison suivante. Deux Humains (capitaine et scientifique), deux Velox (navigation et engineering), deux Elowans (communication et médecine), un Thrynn (communication). Les Elowans sont les ennemis jurés des Thrynns, c'est la raison pour laquelle je préfère un Thrynn pour la communication, en prévision des explorations du territoire des Thrynns !

Une fois l'équipe constituée, vous devez immédiatement entreprendre des voyages (à travers huit cents planètes !) dont le seul but doit être de gagner de l'argent. Elucider les mystères ne sera possible et intéressant qu'avec un vaisseau puissant, très autonome et une équipe bien formée. Il existe plusieurs possibilités de gagner de l'argent, la moins dangereuse étant la collecte de minerais sur les planètes, ainsi que la récupération d'objets antiques ou de technologie inconnue. La recherche de planètes colonisables est également une activité juteuse mais cela demande du temps. Certains préféreront jouer les pirates en détruisant les vaisseaux extraterrestres mais sachez qu'un contact réussi avec les extraterrestres vous en apprendra plus que cent combats. Oui, ces rencontres du troisième type sont vitales pour la progression du jeu. Pour ma part, j'ai mis un certain temps pour qu'ils daignent me répondre et me communiquer des renseignements (certains attaquent sans autre forme de procès). Le tout est de trouver l'attitude et les actes qui conviennent. Les Elowans vous répondent facilement si vous adoptez une attitude amicale. Les Spemins ne sont devenus plus coopératifs qu'au stade où mon vaisseau était lourdement armé. Les Spemins ne voulaient rien me dire d'intéressant jusqu'au moment où, sachant que trois tirs de laser classe 5 pouvaient les détruire, j'ai tiré deux fois sur un vaisseau isolé. Après un tel acte effectué sans sommations, le capitaine du vaisseau Spemin m'a contacté pour implorer ma pitié et fini par me donner le renseignement que je cherchais ! Hormis cet aspect du jeu, vous serez confronté aux dangers d'un voyage interstellaire (nébuleuse, hyperespace, gravité, etc.). Entièrement gérable à la souris, *Starflight* séduit par la qualité de son scénario et la grande liberté d'action dont jouit l'explorateur. En outre, c'est un produit à longue durée de vie. On regrette la pauvreté des graphismes et de l'animation sans que cela ne ternisse, toutefois, l'intérêt du jeu. Autre aspect plus irritant, on ne peut sauvegarder une partie que dans la station orbitale de Arth. Les séquences de combats offrent un intérêt stratégique limité et ne feront pas le bonheur des amateurs de « pan-pan boum-boum ». Mais ce n'est pas le but de ce jeu, qui plaira certainement aux amateurs de jeux de rôle, d'aventures et de stratégie. Moi, j'adore. A noter que *Starflight* est disponible sur *PC* et sort bientôt sur *ST* et *C 64*. Dany Boolauck

Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★
Bruitages : ★★
Prix : C

Dragons Breath



AMIGA

Vous risquez de périr avant d'avoir pu trouver le secret de l'immortalité. Un soft réservé aux amateurs.

Palace Software. Conception : Andrew Bailey

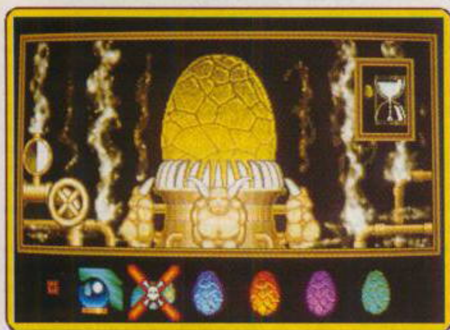
Nous vous avions déjà signalé l'intérêt potentiel que pouvait susciter ce logiciel dans une avant-première (voir *Tilt* n° 74, page 13). La version définitive ne fait que confirmer cette impression. La notice d'emploi, très claire, donne une bonne idée de la grande complexité du jeu. Une partie se déroule par tours (comme un wargame) Trois joueurs (l'ordinateur gère le ou les personnages non sélectionnés) s'affrontent pour obtenir le secret de l'immortalité. Il est caché dans le grand château, situé au sommet de la montagne du Nain *(The Dwarf Mountain)*. L'ob-



Insistez ! Le suffisant Velox vous informera.



Le dragon, combattant et gardien de trésor.



La couveuse d'œufs de dragon.



Vos ingrédients doivent être comptabilisés.

jectif est simple mais les moyens d'y parvenir sont tortueux, comme vous le verrez par la suite. Seul le possesseur des trois morceaux d'un talisman peut y accéder. Ces fameux morceaux sont donc l'enjeu de cet affrontement triangulaire.

Chaque personnage débute la partie avec 109 pièces d'argent (gelds), un dragon, 20 œufs de dragons et quelques ingrédients magiques. L'unique manière d'entrer en possession d'un morceau du talisman c'est d'envoyer un dragon à l'endroit où il se trouve pour qu'il y monte une garde zélée. Il faut au moins trois dragons pour gagner (n'oubliez pas qu'il y a trois morceaux du talisman).

Les œufs sont là pour vous permettre de disposer d'un nombre largement suffisant pour terminer une partie. Quatre couveuses sont prévues à cette effet. La mise en marche de ces couveuses demande beaucoup de l'énergie, donc de l'argent. De même, les dragons font l'objet d'une taxation. La vie est dure n'est-ce pas !

Comment gagner de l'argent ? Elémentaire, le pays d'Anrea où se déroule l'histoire est habité par des villes et des villages qui ne demandent qu'à être conquis (par les dragons). Les villes conquises génèrent des revenus sous forme de taxes (prudence, elles peuvent se révolter). Vous pouvez jouer les mercenaires en détruisant (toujours grâce aux dragons) une ville pour le compte d'un autre. Une fois à l'abri du besoin et possesseur de plusieurs dragons, la quête des talismans pour commencer.

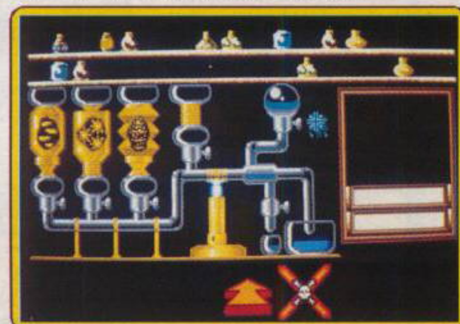
Vos adversaires ont, de leur côté, d'autres projets pour vous : l'affaiblissement ou la destruction ! Un seul mot d'ordre dans ce cas, anéantir avant d'être anéanti. L'élimination des dragons ennemis, la conquête ou la destruction des villes de vos adversaires sont de bons moyens d'y parvenir. Anrea est un pays de magie (*heroic fantasy* oblige) ce qui vous oblige à maîtriser les arts mystiques. Une lecture assidue du livre du softs est *indispensable*. La fabrication des sorts est une des plus complexe qui soit ! Il faut tout d'abord compléter votre stock d'ingrédients. Ceci ne pose pas de problème car des marchands se présentent occasionnellement à la porte de votre château. Pour le reste, la notice ne vous donne que peu de renseignements sur les mélanges et leurs effets. En outre, le joueur doit trouver lui-même le bon dosage de ingrédients et leur veiller à ce qu'il n'y ait pas d'effets secondaires. Bien utilisés les sorts améliorent, par exemple, les aptitudes de vos dragons, accélèrent l'incubation des œufs ou encore affaiblissent les villages ennemis.



Sélectionnez le territoire à conquérir.



Le jeu autorise une option multijoueur.



Le laboratoire, un vrai casse-tête !

Jouer à *Dragons Breath* demande une certaine patience. La complexité du jeu est telle qu'on passe une bonne partie de son temps à compulser le mode d'emploi (surtout le livre des sorts). Votre précieux dragon n'est pas infaillible et meurt facilement, donc prudence. Pas de mission trop ambitieuse en début de partie. L'exercice de cette prudence doit durer, au moins jusqu'à la naissance d'un deuxième, voire d'un troisième dragon. La maîtrise complète du jeu ne vient qu'après des heures de pratique. Il ne prend vraiment toute sa dimension qu'en affrontant des humains.

Pour conclure disons que *Dragons Breath* est un des meilleurs jeux de stratégie sur micro. Entièrement gérable à la souris, il propose des graphismes très agréables et un environnement sonore somptueux. Signalons également la présence d'une option Action qui permet au joueur de se diriger lui-même son dragon lors des raids. Nous émettons des réserves en ce qui concerne la trop grande complexité de la partie consacrée à la magie. Cette dernière risque de décourager certains joueurs. Nous ne recommandons donc ce jeu qu'aux mordus du genre.

Dany Boolauck

Type : ***jeu de rôle***
Intérêt : ***16***
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★
Bruitages : ★★★★★★
Prix : ***n.c.***

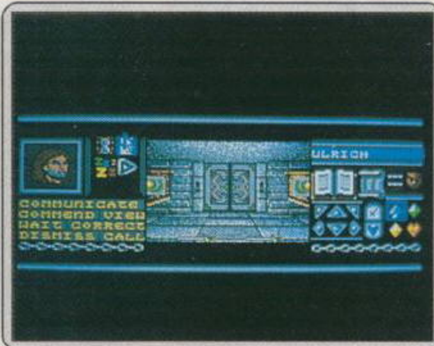


Le château, votre quartier général, est le point de départ des raids des dragons.

Bloodwych Data Disk I

Un nouveau donjon et de nouveaux monstres pour les aventuriers qui ont terminé *Bloodwych*.

jeu de rôle : type
16 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix

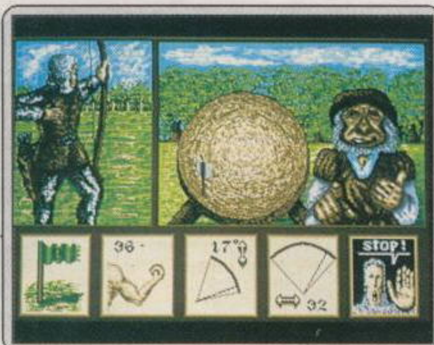


Vous pensiez en avoir fini avec le Seigneur d'Entropie ? Il n'était que temporairement absent et en a profité pour créer un nouveau donjon. Pour pouvoir jouer à cette extension, vous devez être en possession du premier volet et d'une sauvegarde de la partie, avec des personnages du 14ᵉ niveau. Le manuel contient d'ailleurs de nombreuses aides pour le premier volet. Vous pouvez même importer des personnages de niveaux inférieurs qui gagneront alors très rapidement leurs niveaux jusqu'au 14ᵉ. Toutefois, ne les prenez pas trop faibles car les premiers combats sont déjà redoutables. Trente-cinq niveaux vous attendent, bourrés de nouveaux monstres nettement plus redoutables que dans les premières phases. Au chapitre des nouveautés, il existe une série de nouveaux sorts, beaucoup plus puissants. En contrepartie, il vous faudra abandonner une des anciennes classes de sort. Les nouveaux monstres peuvent être recrutés mais ils ne peuvent pas monter de niveau ni récupérer en dormant. Prenez garde si vous les renvoyez pour une nouvelle alliance car ils vous attaqueront immédiatement. Bien d'autres surprises vous attendent dans cette suite passionnante (disquette Image Works, *ST*). Jacques Harbonn

Iron Lord

Issu des profondeurs du Moyen Age, *Iron Lord* ne s'est pas fait attendre en vain. Un soft superbe...

aventure : type
14 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
français : langue
C : prix



Voici enfin les versions *ST* et *Amiga* de ce fameux titre, attendu depuis si longtemps par les amateurs d'aventure. *Iron Lord* est un jeu graphiquement joli. Jeune chevalier, vous allez rejoindre à cheval différents lieux pour, peu à peu, découvrir des informations, glaner des indices, des armes et tenter finalement de réunir une armée pour vaincre les forces du mal. Ce soft est facile à manier (souris et joystick). Il donne lieu à des scènes diverses, bras de fer, jeu de dés, tir à l'arc, scènes d'arcade, toutes bien réalisées. Mais le cœur de l'aventure tient dans le dialogue que vous allez mener avec les personnages de rencontre. Pour gagner le jeu, il faudra aider un certain nombre de gens en faisant des quêtes multiples, retrouver un bijou, faire que le meunier soit payé, séduire la fille de l'auberge, etc. L'enchaînement très logique des questions proposées par l'ordinateur évite toute recherche de vocabulaire. L'aventure est de ce fait accessible au plus jeunes guerriers. Classique dans son scénario, simple à manier, joli, ce jeu est un bon titre, même s'il n'est pas aussi complet qu'un *Fire King*, un Sierra, ou qu'un *Voyageurs du temps* (disquette Ubi Soft pour *ST/Amiga*). Olivier Hautefeuille

Dragon Wars

Ne jetez plus vos héros fatigués de *Bard's Tale* : ils peuvent reprendre du service dans *Dragon Wars* !

jeu de rôle : type
11 : intérêt
★★★ : graphisme
★★ : animation
★ : bruitages
anglais : langue
B : prix



Passionnés de jeu de rôle, anglophones confirmés, adeptes du sortilège et des points de vie, voici une nouvelle mission qui vous permettra notamment de réutiliser vos héros vainqueurs du célèbre *Bard's Tale*. *Dragon Wars* se manie au clavier. Peu de touches, peu d'actions, l'intérêt de la partie réside dans l'utilisation des très nombreux sortilèges qu'offre le jeu. Les graphismes sont moins beaux que ceux de *Bard's Tale*. les personnages qui apparaissent devant vous sont souvent animés. Quant aux bruitages, ils se réduisent à quelques « bip » nulos. Le scénario de l'aventure se découvre sur la notice (anglaise). Plus tard, les descriptions de certains lieux magiques sont également fournies sur la notice plutôt que sur l'écran. Exemple, devant la statue, le soft vous invite à lire tel ou tel paragraphe. Une mise en place sans doute plus simple à programmer... *Dragon Wars* ne tire finalement profit que de son aspect « rôle ». Inutile de s'atteler à ce soft si on est novice en la matière ou que l'on recherche l'action ou une quelconque originalité. Pour ma part, j'estime que, même si cette partie est très complète dans la stratégie/rôle, sa mise en place graphique est bien limitée (disquette Interplay pour *C 64*). Olivier Hautefeuille

Sword of the Samourai

Un jeu de rôle valorisant qui vous promet richesse et gloire. Votre modestie risque d'en souffrir...

aventure/action/type
stratégie :
11 : intérêt
★★★★ (VGA) ★★★
(EGA) : graphisme
★★★ : animation
★ : bruitages
B : prix

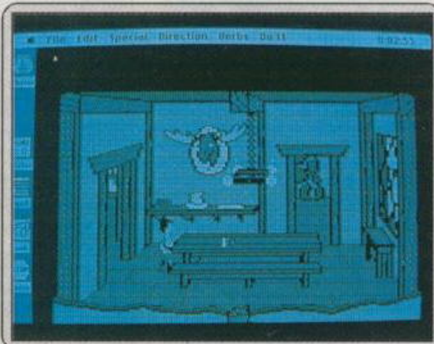


Etrange logiciel... *Sword of the Samourai* mélange aventure et action dans un jeu au premier abord très complet. Vous êtes samourai à la tête d'une petite compagnie. Le but du jeu est plus statégique que jamais. Vous allez rechercher les actions qui feront de vous quelqu'un de célèbre. Les personnages de rencontre, les autres seigneurs du royaume, vous lancent soit des défis, soit des invitations. Pour répondre, il suffit de choisir parmi les réponses éventuelles que vous propose l'ordinateur. Il s'agit en quelque sorte d'un jeu interactif, une « partie dont vous êtes le héros »... Il faut trouver la fille qui fera le bonheur de votre foyer, étudier les taxes locales imposées aux paysans de votre secteur, peut-être assassiner un concurrent, etc. Graphiquement, seule la version VGA est intéressante. Les scènes d'action en vue aérienne style *Gauntlet* sont bien trop lassantes. En revanche, les combats entre samourai sont plus intéressants, même si je vous conseille, dans le genre, le célèbre *Budokan* ! Finalement, *Sword of Samourai* s'éparpille un peu trop à mon sens. Il touche à tous les styles, mais n'est vraiment convaincant dans aucun d'eux (Microprose pour *PC* tous écrans). Olivier Hautefeuille

King's Quest III

Votre triste sort ne vous interdit pas d'en jeter. Changer votre maître en chat et devenez prince !

aventure animée : type
16 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★★ : bruitages
D : prix



Esclave du sorcier Manannam, vous êtes en fait un prince promis à un brillant avenir. Mais pour l'heure, un problème plus urgent se pose pour vous : le vieux sorcier a l'habitude de tuer ses serviteurs le jour de leurs dix-huit ans. Un bon moyen de les empêcher d'apprendre les sorts magiques qui leur permettraient de gagner leur liberté. Il est donc urgent de se débarrasser de votre maître avant l'heure fatidique. Profitez de son absence pour concocter la potion qui le transformera en chat (dans le livre de cuisine). Ce n'est qu'une fois libre que vous pourrez explorer le pays de Llewdor, traverser la mer et accomplir votre destin. Ce troisième volet de la saga de Roberta Williams dispose d'un scénario plus riche et moins naïf que les précédents. Paysages et rencontres sont plus variés. Et la possibilité d'utiliser des sorts (donnés dans la notice) rend le jeu plus passionnant. La réalisation, en revanche, reste désespérément constante. Graphismes 3D mais cubiques, animations perfectibles et bruitages non digitalisés. On a déjà vu mieux sur Mac. Un bon programme néanmoins (deux disquettes double face pour *Macintosh*). Olivier Scamps

INFORMATIQUE
INFORMATIQUE

ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax: (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax: 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 37
Fax: 62 27 10 97

ATARI

520/1040 STE

Unité centrale + 15 jeux originaux + 10 disquettes + 20 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)

520 3490 F — 1040 5490 F

520/1040 STE

Couleur

Unité centrale + 15 jeux originaux + 20 disquettes + 30 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)
+ moniteur couleur SC1425/1224

520 5490 F — 1040 7490 F

EXTENSIONS

Nous avons les meilleurs prix du marché. Comparez !

STE	STF
520 à 1Mo 690F	520 à 1Mo 690F
520 à 2,5 Mo 1790F	520/1040 à 2Mo 2790F
520 à 4Mo 4690F	520/1040 à 4Mo 4990F

Toutes nos extensions sont garanties 5 ans et faciles à installer

---

520 STE étendu à 1Mo 3990 F
SM124 occasion 790F
imprimante STAR LC10 1690F
Disque dur 30 Mo 3990F

520/1040 STF

Il nous en reste encore téléphonez-nous

Logiciels Musicaux

Educatifs	Séquenceurs
Euridyce, Orphée, Dictée musicale, Clé de Sol, Live teach'in system	Pro 12, Pro 24
Echantilloneurs	Créator
ST Replay 790F, Master sound 490F, Quartet, FM Melody 790F, Studio conceptor 795F	Notator, Cubase

Nouveautés

Supercharger (émulateur Pc),
Spectre (émulateur Mac),
Souris sans fil,
Vidi ST,
ZZ-Miximage,
Script,
ZZ-Volume,
DynaCadd,
Out Line Art,
Scarabus,...

à peine sortie, une nouveauté de qualité se trouve chez ULTIMA

AMIGA

AMIGA 500

+ 10 Disquettes
+ Cable Péritel
+ 1 Joystick
3690 F
+ ext. 512K 4480F
+ moniteur couleur 1084 6980F
+ disque dur A590 20 Mo 11780F

+ STARTER KIT (tr. de texte, dessin, jeux)
+ 10 Disquettes
+ Cable Péritel
+ 1 Joystick
3990 F
+ ext. 512K 4780F
+ moniteur couleur 1084 7280F
+ disque dur A590 20Mo 12080F

Nouveautés A500

HOME VIDEO KIT
pour créer vos génériques, filtrages, incrustations, mixages, effets spéciaux
4490 F
avec option Digiview Gold 5990F

BUSINESS PACK
Communiquer, Gérer, Décider
Excellence (tr. de t. professionnel)
Superbase Professional (SG80)
Maxiplan Plus (Tableur graphique)
4890 F

Périphériques A500

Extension 512K avec horloge	890F
Disque dur A590 20Mo	4890F
Lecteur externe 3"1/2	980F
Lecteur externe 5"1/4	1690F
Moniteur couleur 1084	2490F
Interface midi bus	490F
Audio digitizer stéréo	495F
MINI AMP 3	280F
MINI AMP 5 HIFI	850F
Souris	290F
Souris sans fil	895F

NEC PC II

C'est Nouveau
C'est disponible
En exclusivité chez ULTIMA

3490 F + 1 jeu BATTLE ACE

NEC PC ENGINE

NEC PC ENGINE -> 1490F
NEC PC ENGINE + 1 JEU -> 1690F
NEC PC ENGINE + 2 JEUX -> 1990F
LECTEUR CD-ROM -> 3900F
Joystick El pro -> NC
Joystick spad -> 290F
Adaptateur 5 joueurs -> 290F

JEUX NEC

Chase HQ
Atomic Robot Kid
Knight Rider
PC Kid
sur CD ROM
Red Alert
Darius (suround)
Super Albatros
Wonder Boy III
Altered Beast
Side arms special
CD ROM 3990F

JEUX SEGA MEGADRIVE

Golden Axe — Super Shinobi
Ghoust and Ghost
Tetris
Super Hang On
Vermilion — Rambo III
Ken — Forgotten world

et de nombreux autres...

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS — TI 76

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:
Signature:

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F — Total ttc
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables

Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis

Articles dans la limite des stocks disponibles

Facilités de paiement en plusieurs mois sans intérêt, crédit Cetelem, carte bleue, carte Aurore, Leasing

Remise spéciale étudiants, enseignants, comités d'entreprise, écoles, universités, militaires...

DUAL DATA

EURO PC

Livré avec MS DOS 3.3 et le GW Basic + Works (fabuleux logiciel intégré)
Mono. 4990F
Couleur 5990F
Imprimante 9 aiguilles 1490F

JOURNÉE SPÉCIALE INFORMATIQUE MUSICALE EN NOS MAGASINS DE LILLE ET DE TOULOUSE LE SAMEDI

Ne payez plus pour acheter...



05 05 13 00

Starsoft vous offre l'appel.



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

AMSTRAD CPC

PROCHAINEMENT

	K7	DK
P-47		
PANIC STATION	95 F	145 F
RAINBOW ISLAND	95 F	145 F

NOUVEAUTES

	K7	DK
HOT ROD	90 F	135 F
CYBERBALL	90 F	135 F
TEST DRIVE II	119 F	189 F
ALTERED BEAST	99 F	149 F
AFTER THE WAR	109 F	149 F
BATMAN le film	95 F	145 F
BERVERLY HILL COP	109 F	149 F
BOMBER	149 F	199 F
CABAL	95 F	145 F
CHICAGO 90	144 F	192 F
CORSAIRES	109 F	149 F
CONTINENTAL CIRCUS	97 F	147 F
DEFENDER OF CROWN		189 F
CHASE H.Q	99 F	149 F
DOMINATOR	95 F	145 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
DRAGON SPIRIT	99 F	149 F
DYNAMITE DUX	97 F	147 F
GALAXIE FORCE II	119 F	159 F
GAZZA'S SOCCER	129 F	169 F
GHOSTBUSTER II	119 F	159 F
GHOULS 'N' GHOSTS	95 F	145 F
GREAT COURT	145 F	195 F
HARD DRIVING	99 F	149 F
IRON LORD	175 F	225 F
KNIGHT FORCE	129 F	169 F
KICK OFF	139 F	179 F
MARAUDER		165 F
MOT	109 F	149 F
MYTH	117 F	135 F
NINJA WARRIOR	99 F	149 F
NIGHT HUNTER	NC	NC
OPERATION THUNDERB.	89 F	139 F
PICTIONARY	195 F	269 F
PASSING SHOT	99 F	149 F
POWERDRIFT	99 F	149 F
RALLY CROSS	119 F	159 F
ROCK AND ROLL	95 F	145 F
SPHAIRA		189 F
SPHERICAL	135 F	175 F
SUPER WONDERBOY	95 F	145 F
SUPER PUFFY'S		169 F
THE STRIDER	89 F	139 F
TOM ET JERRY No II	119 F	159 F
TOOBIN	95 F	145 F
TURBO OUTRUN	95 F	145 F
TUSKER	99 F	149 F
WILD STREETS	125 F	165 F
UNTOUCHABLE	95 F	145 F

COMPILATIONS

COMPILATIONS	K7	DK
MASTER SKATE (SKATEBALL+LIVE LET DIE+STAR WARS+FURY+TETRIS+TOMAHAWK+MANGE CAILLOUX+ATF+EXOLON+NETHERWORLD)		209 F
SIX SUPER CARS (NIGEL MANSELL+3D GRAND PRIX+ASPHALT+OVERLANDER+FURY+BUGGY 2)	139 F	189 F
TOP 17 (AIRWOLF+BATTY+BATTLE SHIPS+SIGMA 7+BOMB JACK 1&2+COMBAT LYNX+COMMANDO+CRITICAL MASS+DEEPSTRIKE+SABOTEUR+SABOTEUR 2+SCOOBYDOO+THANATOS+TURBO SPIRIT+1942)	159 F	219 F
100 % DYNAMITE (DOUBLE DRAGON+LAST NINJA II+AFTERBURNER+WEC LE MANS)	149 F	
The STORY SO FAR V2 (SPACE HARRIER+BEYOND ICE PALACE+LIVE LET DIE+HOPPING MAD+OVERLANDER)	129 F	149 F
BEST OF VOL II (FOOTBALL MANAGER II+HOT SHOT+ZOMBI+TETRIS+LE NECROMANCIEN)	129 F	189 F
THRILL TIME GOLD (PAPERBOY+GHOST BUSTERS+BATTY+BOMBJACK+TURBO ESPRIT)	139 F	
THRILL TIME PLATINIUM (BUGGY BOY+THUNDERCATS+SPACE HARRIER+B.ICE PALACE+LIVE LET DIE+OVERLANDER+HOPPING MAD+GOST GARIANOS+DRAGON LAIR+IKARI WARRIOR)	139 F	195 F
SILVER COLLECTION (SKATEBALL+PACMANIA+INT.SOCCER+STARWARS+STRIKE FORCE HARRIER+IKARI WARRIORS)		199 F

HIT-PARADE

	K7	DK
3D POOL	95 F	145 F
3D GRAND PRIX	114 F	144 F
AIRBORNE RANGER	136 F	179 F
ASPAR GRAND PRIX	119 F	159 F
ACTION FIGHTER	109 F	159 F
BUFFALO BILL	119 F	159 F
CHUCK YEAGER	95 F	145 F
CARRIER COMMAND		189 F
CRAZY CARS II	125 F	159 F
DRAGON NINJA	95 F	145 F
FIGHTING SOCCER	99 F	149 F
F15 STRIKE EAGLE		145 F
GUNSHIP	175 F	225 F
H.A.T.E	95 F	145 F
HEROES OF THE LANCE	95 F	149 F
HIGHWAY PATROL		189 F
I.S.S	89 F	139 F
INDIANA JONES LAST C.		145 F
JACK NICKLAUS GOLF	119 F	159 F
LAZER SQUAD	129 F	159 F
LE MAITRE ABSOLU		187 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
MANOIR DE MORTEVILLE		175 F
NAVY MOVES	97 F	159 F
NIGEL MANSELL	89 F	139 F
OMEYAD		187 F
PACMANIA	95 F	141 F
PERMIS DE TUER	95 F	145 F
RICK DANGEROUS	95 F	145 F
RUNNING MAN	89 F	139 F
SAVAGE	95 F	147 F
SHINOBI	95 F	149 F
SOCCER MICROPROSE	99 F	155 F
STARWARS TRILOGY	147 F	219 F
THUNDERBIRDS	119 F	159 F
VINDICATORS	89 F	139 F
VIGILANTE	95 F	141 F

OFFRE SPECIALE ★
— 10%
pour toute commande de 3 logiciels

EDUCATIFS
(en disk pour 6128)

FUN SCHOOL 2 (- de 6 ans)	149 F
FUN SCHOOL 2 (6 a 8 ans)	149 F
FRANCAIS CP-CE1	219 F
FRANCAIS CM	199 F
FRANCAIS REUSSITE 6ieme	159 F
FRANCAIS REUSSITE 5ieme	159 F
FRANCAIS REUSSITE 4ieme	159 F
FRANCAIS REUSSITE 3ieme	159 F
MATHS SUCCES 6ieme	159 F
MATHS SUCCES 5ieme	159 F
MATHS SUCCES 4ieme	159 F
MATHS SUCCES 3ieme	159 F
ANGLAIS DEBUTANT	189 F
ANGLAIS CONFIRME	189 F
BALLADE OUTRE RHIN	199 F
ENIGME A OXFORD (4/3")	219 F
ENIGME A MADRID (4/3")	219 F
ENIGME A MUNICH (4/3")	219 F

UTILITAIRES
(en disk pour 6128)

HOUSE MUSIC SYSTEM	319 F
ADVANCED OCP ART STUDIO	259 F
GESTION BUDGET FAMILIAL	279 F
PACK PRINTER CPC	459 F
PACK GESTION CPC	675 F
LA SOLUTION CPC	579 F
TASPRINT	307 F
TEXTOMAT	330 F

ATARI ST

PROCHAINEMENT

DRAGON FLIGHT	NC
SPACE ACE	445 F
LORD OF RISING SUN	279 F
LIVERPOOL	NC

NOUVEAUTES

B.A.T	379 F
SPACE HARRIER 2	180 F
MAUPITI ISLAND	285 F
HOT ROD	230 F
BAD COMPAGNY	230 F
HARLEY DAVIDSON	275 F
ULTIMA V	275 F
CYBERBALL	180 F
AQUANAUT	230 F
THE KRYSTAL (V.F)	275 F
NORTH SEA INFERNO	180 F
ELVIRA	275 F
ALTERED BEAST	195 F
AUSTERLITZ	269 F
TABLE TENNIS SIMULATION	219 F
BEVERLEY HILL COP	259 F
BOMBER	285 F
BLOODWYCH	247 F
BLADE WARRIOR	229 F
CABAL	197 F
CHAMBER OF SHAOLIN	219 F
CHASE H.Q	195 F
CHAOS STIKE BACK	229 F
CHESSPLAYER	269 F
CORSAIRES	229 F
E.S.S	279 F
DARK CENTURY	259 F
DOGS OF WAR	219 F
DOUBLE DRAGON II	195 F
DRAGON'S OF FLAME	269 F
DYNAMIC DEBUGGER	269 F
EXTRA TIME (kick off)	119 F
GALAXIE FORCE II	249 F
GAZZA'S SOCCER	239 F
GHOSTBUSTER II	237 F
GHOULS'N' GHOSTS	189 F
GREAT COURT	249 F
HARD DRIVING	197 F
HOUND OF SHADOW	245 F
HILLSFAR	249 F
HIGHWAY PATROL II	229 F
INTERPHASE 3D	247 F
INTRUDERS	249 F
IRON LORD	289 F
KNIGHT FORCE	249 F
MANIAC MANSION (VF)	249 F
MOT	229 F
NINJA WARRIOR	190 F
NAVY MOVES	239 F
NORTH AND SOUTH	239 F
ONSLAUGH	189 F
P-47	230 F
PAPERBOY	199 F
PASSING SHOT	245 F
RALLY CROSS	249 F
RED STORM RISING	269 F
ROCK AND ROLL	197 F
ROGER RABBIT	235 F
SHINOBI	179 F
SOLDIER 2000	195 F
SPIDERMAN	249 F
STARBLAZE	219 F
SUPER WONDERBOY	197 F
SUPER SCRAMBLE	219 F
THE STRIDER	179 F
TOM ET JERRY No II	269 F
TURBO OUTRUN	187 F
TV SPORT FOOTBALL	249 F
TWIN WORLD	239 F
UNTOUCHABLES	175 F
WALL STREET	269 F
WILD STREET	239 F
XENON II	247 F

COMPILATIONS

THE STORY SO FAR V1 (B.THE ICE PALACE+IKARI WARRIOR+BUGGY BOY+BATTLE SHIP)	195 F
THE STORY SO FAR V3 (THUNDERCATS+BOMBJACK+SPACE HARRIER+LIVE AND LET DIE)	195 F
MASTER COLLECTION (NIGEL MANSELL+HOT SHOT+MARBLE MADNESS+FOOTBALL MANAGER II)	249 F
TRIAD II (BAAL+MENACE+TETRIS)	239 F
ARCADE COLLECTION (NAVY MOVE,STARWARS,GAME OVER 2 IKARI WARR.,STRIKE FORCE HARRIER	289 F
STARWARS TRILOGY (LA GUERRE DES ETOILES+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE+RETURN OF JEDI)	269 F

HIT-PARADE

HELLRAIDER	189 F
ARMADA	299 F
ASPAR GRAND PRIX	239 F
BATTLE CHESS	247 F
BLOOD MONEY	239 F
CALIFORNIA GAMES	195 F
CONFLICT EUROPE	247 F
COMMANDO	199 F
CRAZY CARS II	247 F
DAY OF THE VYPER	269 F
DRAGON SPIRIT	195 F
DUNGEON MASTER	239 F
DYNAMITE DUX	195 F
EYE OF HORUS	249 F
ESKIMO GAMES	269 F
F16 COMBAT PILOT	229 F
FALCON	235 F
FALCON MISSION No 1	197 F
FERRARI FORMULA 1	239 F
FIGHTING SOCCER	249 F
GAME SUMMER ED	219 F
GOLDRUSH	247 F
H.A.T.E	219 F
KICK OFF	267 F
KING QUEST IV	289 F
LASER SQUAD	219 F
MOONWALKER	195 F
MANHUNTER II	249 F
NIL DIEU VIVANT	295 F
PERMIS DE TUER	195 F
POPULOUS	247 F
POPULOUS SCENERY No 1	97 F
RICK DANGEROUS	249 F
ROLLER COASTER	219 F
R.V.F HONDA	267 F
ROCKET RANGER	269 F
SILKWORM	197 F
STUNT CAR	239 F
TERRY BIG ADVENTURE	219 F
WATERLOO	245 F

TRÈS SOFT LES CADEAUX!



POUR UNE COMMANDE DE

2 LOGICIELS:
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT

3 LOGICIELS:
LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT + LA TROUSSE

OU LA REMISE DE 10 %

COMMODORE 64

NOUVEAUTES

	K7	DK
CHAMBER OF SHAOLIN	95 F	145 F
NORTH SEA INFERNO	95 F	145 F
WILD STREET		145 F
BOMBER	169 F	229 F
HOT ROD	95 F	145 F
DRAGON SPIRIT	109 F	149 F
GHOSTBUSTER II	99 F	139 F
SUPER WONDERBOY	99 F	139 F
KICK OFF	29 F	169 F
FIGHTING SOCCER	125 F	165 F
POWER DRIFT	99 F	139 F
STUNT CAR	169 F	219 F
THRILL TIME PLAT.	135 F	179 F
FACE OFF		189 F
DRAGON WARS		189 F
BEVERLY HILL COP		159 F
TEST DRIVE II		189 F
NINJA WARRIOR		99 F

Ne cherchez plus, les Nouveautés au meilleur prix sont chez STARSOFT

MINITEL 3615 Clubtel* STAR

AMIGA

NOUVEAUTES

UNREAL	NC
AUSTERLITZ	269 F
SPACE HARRIER 2	230 F
HOT ROD	230 F
MAUPITI ISLAND	289 F
BAD COMPAGNY	230 F
HARLEY DAVIDSON	275 F
CYBERBALL	180 F
AQUANAUT	230 F
NORTH SEA INFERNO	180 F
BLOODWYCH DATA DISK	159 F
BLADE WARRIOR	247 F
BEACH VOLLEY	219 F
BLADE WARRIOR	259 F
BOMBER	285 F
CHAMBERS OF SHAOLIN	269 F
CORSAIRES	259 F
DAY OF VIPER	269 F
DOUBLE DRAGON II	195 F
DRAGON SPIRIT	199 F
DRAGON'S FLAME	269 F
DYNAMIC DEBUGGER	269 F
EXTRA TIME (kick off)	119 F
GAZZA'S SOCCER	239 F
GHOSTBUSTERS II	237 F
GHOULS 'N' GHOSTS	229 F
HARD DRIVIN	197 F
HILLSFAR	269 F
INTERPHASE 3D	247 F
IRON LORD	289 F
IT COME FROM DESERT	297 F
LEISURE S. LARRY 2	297 F
MANIAC MANSION (VF)	249 F
MUSCLES CARS	147 F
MOT	259 F
NINJA WARRIOR	195 F
OPERATION THUNDERBOLT	229 F
POLICE QUEST 2	249 F
POPULOUS SCENERY 1	95 F
POWER DRIFT	247 F
SCENERY HAWAI	190 F
SHINOBI	179 F
SPACE ACE	445 F
STUNT CAR	239 F
STARWARS TRILOGY	249 F
SUPER WONDERBOY	245 F
STARFLIGHT	269 F
THE CYCLES	269 F
THE STRIDER	219 F
TURBO OUTRUN	239 F
TWIN WORLD	239 F
WINDWALKER	289 F
WALL STREET	269 F
WILD STREET	249 F

COMPILATIONS

THE STORY SO FAR V1 (B. ICE PAL.+IKARI WARRIORS +BUGGY BOY+BATTLE SHIP)	221 F
THE STORY SO FAR V3 (THUNDERCATS+BOMBJACK+ LIVE LET DIE+SPACE HARRIER)	221 F
THRILL TIME PLAT. II (THUNDERCATS+BUGGY BOY+BOMB JACK+SPACE HARRIER+B.ICE PAL. +BATTLESHIP+LIVE LET DIE+ IKARI WARRIOR)	269 F
ACTION AMIGA (DEFLECTOR+ARTURA+CYBERNOID +MOTOR MASSACRE+TECHNOCOP)	259 F

HIT PARADE

ENTERPRISE	190 F
HELLRAIDER	189 F
AFTER THE WAR	190 F
GREAT COURT	249 F
BATMAN The MOVIE	219 F
BATTLE SQUADRON	269 F
CHESSPLAYER	269 F
CONTINENTAL CIRCUS	197 F
SHADOWS OF THE BEAST	318 F
BLOODWYCH	247 F
CONFLICT EUROPE	245 F
DEMON'S WINTER	286 F
DUNGEON MASTER	223 F
DYNAMITE DUX	269 F
F16 COMBAT PILOT	243 F
FALCON	279 F
MISSION FALCON	197 F
FIENDISH FREDDYS	272 F
FIGHTING SOCCER	269 F
GALAXIE FORCE	269 F
GOLD RUSH	247 F
GD PRIX CIRCUIT	259 F
GUNSHIP	245 F
HORSE RACING	269 F
LORD OF RISING SUN	288 F
ONSLAUGH	189 F
NAVY MOVES	239 F
NORTH AND SOUTH	239 F
PAPERBOY	221 F
POPULOUS	247 F
RALLY CROSS	259 F
ROLLER COASTER	219 F
SWORD OF TWILIGHT	245 F
RICK DANGEROUS	257 F
SAVAGE	197 F
SILK WORM	197 F
SOCCER MICROPROSE	243 F
TEST DRIVE II	265 F
T.D.2 SC CALIFORN	190 F
T.D.2 SC CARS	160 F
TOM ET JERRY No II	269 F
THUNDERBIRDS	197 F
TV SPORTS	317 F
WATERLOO	247 F
XENON 2	247 F

Dément!

Un catalogue tout en couleurs

à chaque commande

PC et COMPATIBLES

NOUVEAUTES

SWORD OF THE SAMURAI	295 F
COLONEL BEQUEST	429 F
ELVIRA	269 F
THE KRYSTAL (VF)	269 F
HARD DRIVING	226 F
SPACE HARRIER 2	227 F
HARPOON	315 F
TOOBIN	226 F
HARLEY DAVIDSON	289 F
WOLFPACK	379 F
WINDWALKER	317 F
MANIAC MANSION (VF)	249 F
STARFLIGHT II	269 F
STUNT CAR	249 F
BARBARIANS+ANTIRIAD	279 F
BLOODWYCH	269 F
AUSTERLITZ	269 F
XENON 2	245 F
BOMBER	345 F
INDIANAPOLIS 500	265 F
POPULOUS SCENERY 1	89 F
BLUE ANGELS	269 F
BLADE WARRIOR	259 F
BRUCE LEE LIVES	269 F
BUDOKAN	245 F
CORSAIRES	269 F
DRAGON'S OF FLAME	269 F
DUNGEON MASTER	395 F
GHOSTBUSTERS II	319 F
FERRARI F1	249 F
GREAT COURT	269 F
KNIGHT FORCE	239 F
M1 TANK Mirrorsoft	379 F
POPULOUS	249 F
THE CYCLES	269 F

HIT PARADE

ABRAHAMS BATTLE TANK	259 F
1ST PERSONAL PINBALL	219 F
ARCHIPELAGOS	249 F
BATTLE OF BRITAIN	289 F
CHUCK YEAGER 2.0	289 F
CRAZY CARS II	245 F
E.S.S	279 F
F15 N°2	349 F
F19	379 F
FRIENDISH FREDDYS	317 F
GD PRIX CIRCUIT	239 F
HILLSFAR	245 F
KING QUEST IV	349 F
RICK DANGEROUS	255 F
LEISURE SUIT LARRY 3	329 F
M1 TANK PLATOON	399 F
MOONWALKER	239 F
NIL DIEU VIVANT	298 F
MOT	269 F
SOCCER	245 F
SPACE QUEST III	249 F
SUPER SKI	339 F
TEST DRIVE II	245 F
VETTE	299 F
UFO	379 F
WALL STREET	269 F
WATERLOO	245 F
MEGA PACK II PC (CIRCUS GAME+SUMMER OLYMPIAD +WINTER OLYMPIAD 88)	269 F

CONSOLES

NOUVEAU
LE GAME BOY de NINTENDO
(Jeu Video portable)
950 Frs

ATARI 2600

DESERT FALCON	139 F
DARK CHAMBER	125 F
F14 TOMCAT	155 F
GALAXIAN	99 F
JUNGLE HUNT	99 F
FOOTBALL SOCCER	99 F
MARIO BROS	99 F
POLE POSITION	99 F
RIVERAID	155 F
REAL TENNIS	99 F

ATARI XE ET XL (CART)

DONKEY KONG	149 F
DEFENDER	95 F
FINAL LEGACY	85 F
MISSILE COMMAND	105 F

JOYSTICKS et PERIPHERIQUES

JOYSTICKS

ACE II	59 F
FAST WINNER	95 F
FAST WINNER TURBO	129 F
KONIX NAVIGATOR	149 F
KONIX SPEEDKING	109 F
TURBO BLASTER	110 F
PROFESSIONAL STANDARD	139 F

DISQUETTES VIERGES

DISK 3"	189 F
DISK 3.5"	109 F

BOITES DE RANGEMENT

Pour 40 disk 3" ou 3.5"	89 F
" 80 " "	129 F
Pour 50 disk 5.25	89 F
" 100 "	129 F
TAPIS SOURIS	59 F

PC ENGINE NEC

ALTERED BEAST	475 F
BREAK IN	449 F
BLOODY WOLF	495 F
CYBER CROSS	449 F
CHAN & CHAN	329 F
DEEP BLUE	389 F
DRAGON SPIRIT	449 F
F1 PILOT	449 F
F1 TRIPLE BATTLE	475 F
FANTAZY ZONE	395 F
FINAL LAP	495 F
GALAGA 88	389 F
GUNHED	NC
HEAVY UNIT	515 F
JAPAN WARRIOR	449 F
KNIGHT RIDER	469 F
LEGENDARY AXE	475 F
MOTOR ROADER	359 F
MR HELI	475 F
NAXAT OPEN	425 F
PC KID	475 F
P 47	449 F
PACLAND	395 F
PRO BASKET	475 F
R TYPE	389 F
R TYPE II	389 F
SHINOBI	515 F
SIDE ARMS	475 F
SON & SON II	429 F
SPACE HARRIER	379 F
TIGER HELI	495 F
VIGILANTE	449 F
WATARU	419 F
WINNING SHOT	429 F
WORLD COURT TENNIS	399 F

ACCESSOIRES

JOYPAD(avec autofire)	285 F
SUPERJOYSTICK	379 F
JOYSTICK XE-1 PRO	815 F
ADAPTATEUR 2 JOYPADS	189 F
ADAPTATEUR 5 JOYPADS	295 F
CONSOLE NEC (+1 JEU) (PC Engine peritel)	1790 F
LECTEUR CD Rom	3890 F

NOUS CONTACTER POUR LES JEUX SUR CD Rom

LECTEURS EXTERNES

LECTEUR EXTERNE AMIGA 3.5" ROCTEC	990 F
LECTEUR EXTERNE AMIGA 3.5" CUMANA	990 F
LECTEUR EXTERNE AMIGA 5.25" ROCTEC	1700 F
LECTEUR EXTERNE AMIGA 5.25" CUMANA	1700 F
LECTEUR EXTERNE ATARI ST 3.5" ROCTEC	990 F
LECTEUR EXTERNE ATARI ST 3.5" CUMANA	990 F
LECTEUR EXTERNE ATARI ST 5.25" ROCTEC	1790 F
LECTEUR EXTERNE ATARI ST 5.25" CUMANA	1790 F
LECTEUR EXT. AMSTRAD PC 2086 5.25" ROCTEC	1690 F
LECTEUR EXT. AMSTRAD PC 2286/2386 5.25" ROCTEC	2090 F

"Pour connaître la disponibilité de vos logiciels, nous contacter au 05 05 13 00.

BON DE COMMANDE N° 503 *(libellé en lettres majuscules)* à retourner à :

T176

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
	EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion				+ 50 francs
		Frais de Port et Emballage			+ 15 francs
		C.R.			
		TOTAL			

Payez par Carte Bancaire

Date d'expiration ..../.......... Signature.



EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.

** "La réduction de 10 % ne s'applique pas sur les promotions !...*

STARSOFT
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

N° Client (si connu) ....
NOM ....
Prénom ....
Date de naissance ....
Adresse ....
Ville ....
Code postal .... Tél. ....

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 francs



Message in a bottle

Fétiche maya

A Merida, allez au magasin et achetez la lampe, la trousse à pharmacie, le levier, les cigarettes, la gourde et la viande. Puis, partez en jeep en direction d'Uxmal et prenez la première piste sur la gauche. Une fois dans le premier village, troquez deux potiches et le disque des vents contre les cigarettes, la gourde et la viande. Retournez à Merida (tout droit) et allez dans le magasin. Vendez les deux potiches et achetez le phonographe, le parapluie, l'huile, l'essence et la viande. Repartez en jeep vers Uxmal, mais cette fois prenez à droite, à droite et à droite.

Une fois à Uxmal, commencez par faire une sauvegarde. Prenez à droite et allez au fond. Allez dans le temple de droite et prenez la statuette. Allez dans le dernier temple vers la gauche, passez la première porte et regardez la fresque. Passez la seconde porte et prenez la plaquette. Retournez à la jeep. Si vous êtes mordu par les serpents, utilisez les seringues que vous trouverez dans la trousse à pharmacie. Partez en jeep en direction de Tikal. Tournez à droite, puis à gauche. Troquez la statuette et le morceau de fétiche en argile contre le parapluie et la viande. Repartez en jeep en direction de Tikal, allez tout droit.

A Tika, faites une sauvegarde. Allez à gauche, puis au fond du premier temple. Repérez les deux plaques qui se trouvent sur la porte. Retournez à la jeep, puis prenez vers la droite. Entrez dans le troisième temple et allez au fond. Prenez la statuette, soulevez la dalle (F6) et poussez une fois le panneau correspondant à la première plaque. Retournez vers la jeep et allez dans le temple au fond. Prenez la statuette, soulevez la dalle (F6) et poussez le panneau correspondant à la seconde plaque. Retournez dans le temple qui se trouve tout à fait à gauche. Entrez et récupérez le morceau de fétiche. Retournez à la jeep. Si vous êtes blessé par les fléchettes, utilisez les pansements et les seringues qui se trouvent dans la trousse à pharmacie. Le meilleur moyen d'éviter les fléchettes est de marcher en diagonale. Partez en jeep en direction de Copan. Prenez à gauche et à gauche. Dans le village, troquez la plaquette contre le phonographe. Reprenez la jeep en direction de Copan. Prenez à gauche, puis à droite. Une fois à Copan, faites une sauvegarde. Allez vers la gauche et prenez le passage dans la jungle, en haut à gauche. Allez deux fois vers la gauche en prenant garde aux plantes carnivores. Placez-vous à côté de la stelle en obélisque. Soulevez la stelle (F6) et prenez la statuette. Retournez à la jeep. Si vous êtes mordu par les plantes carnivores, utilisez les pansements. Allez à droite jusqu'au temple et entrez par la porte de gauche. Prenez les potiches et les fruits. Puis revenez vers la porte centrale et regardez les deux fresques. Allez vers la porte de droite et placez-vous sur la dalle dégarnie la plus à droite. Maintenant vous devez relier correctement les trois plaquettes et traduire les hiéroglyphes, grâce au disque des vents. Vous obtenez ainsi des directions Nord, Sud et Est qui vous permettent de traverser les trois salles aux étoiles. Vous devez lire les plaquettes ligne par ligne et, si vous faites une erreur, vous prenez un boulet sur la tête. Dans ce cas, utilisez les pansements et reprenez le parcours depuis le début. Une fois que vous avez traversé les trois salles, une porte s'ouvre. Entrez et prenez le morceau de fétiche. Pour réouvrir la porte, vous devez poser le fétiche d'argile sur la balance. Ensuite, sortez et retraversez les salles en reprenant le même itinéraire. Retournez à la jeep et partez en direction de Tikal. Prenez à gauche, à droite, à droite et à droite. Prenez la direction d'Uxmal. Prenez à gauche et à gauche.

A Uxmal, faites une nouvelle sauvegarde. Allez voir le sorcier qui se trouve dans le temple central. Posez les quatre statuettes, conformément à la fresque. Sortez et allez au temple de droite. Entrez par la deuxième porte et prenez le dernier morceau du fétiche. Retournez à la jeep. Partez en jeep en direction de Merida. Prenez à droite, à droite et à gauche. A Merida, allez dans le magasin. Vendez les potiches et le disque des vents. Achetez quatre bidons d'essence et deux bidons d'huile. Faites une sauvegarde. Partez en jeep en direction d'Uxmal (droite, droite, droite). Puis vers Tikal (droite, droite), vers Copan (gauche, droite, gauche, droite) et, finalement, vers Chichen Itza (droite, droite, droite).

Une fois à Chichen Itza, faites une sauvegarde. Montez tout en haut de la pyramide en prenant garde à l'aigle. Pour l'éviter, vous devez le frapper à plusieurs reprises, ce qui le fera fuir momentanément. Utilisez les pansements s'il vous blesse. Entrez dans la pyramide et descendez. Maintenant, vous devez combattre Karloff. Il faut le repousser vers le vide en le frappant. La meilleure formule consiste à se placer tout en bas, à droite. Une fois que vous vous êtes débarrassé de votre concurrent, il ne vous reste plus qu'à passer les ponts. La solution de cette énigme est la suivante : en posant le fétiche reconstitué sur l'un des plots, on actionne un des ponts. D'autre part, chaque fois que l'on marche sur une plaque en venant d'un pont, les ponts contingents s'actionnent. Il faut donc poser le fétiche sur les plots, dans un ordre précis, pour pouvoir traverser tous les ponts. La bonne combinaison est le plot 1, puis le plot 2 et, enfin, le plot 4 (en comptant de bas en haut). Surtout, n'oubliez pas de reprendre le fétiche avant de traverser les ponts. De l'autre côté, posez le fétiche sur le plot et entrez. Voilà, vous avez gagné et le trésor des Mayas est à vous.

Si vous désirez une aide supplémentaire, voici un cheat code qui vous permet d'obtenir des points de vie illimités. Sur la plage de présentation Silmarils, pressez les deux Shift et la touche +. Alain Huyghues-Lacour

Messages

NONO

*Dans **les Voyageurs du Temps (La Menace)**, pour tuer les moustiques, il faut utiliser la bombe insecticide trouvée au début du jeu dans le placard des toilettes. Pour Benji, dans **Shufflepuck**, se retirer le plus loin possible du côté droit (au service) et, là, taper un petit coup sec dans le palet et se retirer aussitôt : le palet va alors faire des allées et venues de droite à gauche dans votre camp. Mettez-vous en bas à droite et dès que le palet va toucher le rebord, smaker avec le bouton. Le palet va s'éclater contre le camp adverse et la pauvre Benji ne comprendra rien. Ceci est valable pour de nombreux adversaires. Dans **Stunt Cars** division 3, pour la course avec les quatre sauts au-dessus du vide, arriver à 40 km/h environ et mettre un coup de turbo, relâcher au saut, mettre le turbo à l'atterrissage, relâcher au décollage et ainsi de suite. Un conseil pour ceux qui conduisent bien : dans des virages relevés, laissez-vous rattraper par l'adversaire et dès qu'il est à côté de vous, poussez-le hors de la piste et repartez en turbo. Vous gagnerez environ 10 secondes. Tous renseignements pour **les Voyageurs du Temps** sont les bienvenus. Merci.*

MOI ET PAS TOI

*Quelques trucs et astuces pour C 64 dans **Test Drive II :** roulez le plus à droite possible (n'allez à gauche que pour dépasser). En cas de danger, sortez de la route ! Et maintenant, à moi avec toutes mes questions : comment atteindre le sommet de la cathédrale dans **Batman** ? Comment utiliser les pouvoirs dans **Druid II** ? Que faire du monstre à la fin du premier niveau de **Tusker** ? Faut-il le tuer ou le délivrer ? Dans **Knightmare**, comment sortir de la prison (au tout début). Help !*

STEPH AND DAV

*Pour **3D Galax** sur ST, aller directement aux astéroïdes en appuyant sur alternate et la flèche de droite. Sur ST, toujours dans **Rick Dangerous,** on est bloqué dans la pyramide par des lances. Peut-on avoir la solution de la pyramide ? Sur C 64, dans **Goonnies,** nous sommes bloqués au troisième niveau (jets de vapeur). Où est la sortie ? Celui qui nous aidera gagnera notre estime.*

JACQUES (ST)

*Dans **Strider**, au troisième niveau, pour le grand monstre, il faut se suspendre à la seconde branche de l'arbre et, tout en restant accroché, tirer dans sa tête. Pour le rhinocéros (un peu avant), se mettre au bas de la pente, se baisser et tirer dans sa tête. Une fois qu'il est mort, il faut s'occuper de l'autre. Il faut sauter et tirer sur sa tête en faisant attention de ne pas toucher son corps.*

*Dans **Xenon 2 Megablast,** pour le premier monstre, tirer avec le lance-missiles latéral dans son œil quand le lance-mines n'est pas apparent. Pour le deuxième monstre, aller à gauche et tirer sur l'œil en évitant les vers, puis le vaisseau recule. Faire de même avec le deuxième œil.*

*Dans **Altered Beast**, il faut tirer sur les cochons qui clignotent. Ils laissent une ou deux boules, selon le nombre de joueurs. Au bout de trois boules, le*

joueur se transforme en loup-garou, au premier et cinquième niveau, en dragon au deuxième, en ours au troisième et en tigre au quatrième.
Dans **Shinobi**, les parties vulnérables des adversaires sont les yeux au premier niveau, le rotor rouge au deuxième, l'œil au troisième et la tête au quatrième.

SILVER CENTAUR

*Pour Sébastien, dans **Wonderboy II** sur Sega, pour sortir du labyrinthe, suis les directions suivantes lorsque tu rencontres une intersection : B, B, D, G, B, D, B, D, H, H, H, G, H, G, B, D, B, B, D, B, B, B, G. Pour éliminer le dragon qui se transforme ensuite en dragon-robot, attaque-le à la tête en évitant de te faire toucher par les boules de feu qu'il crache ou utilise des* Thunder-flash *et des* Fire Balls.
*Dans **Rastan,** pour vaincre le gigantesque dragon dans l'avant-dernier, l'attaquer à l'oreille droite.*
*A mon tour, je voudrais savoir comment ouvrir les coffres des mines et accéder au deuxième niveau dans **Y's Vanished Omens** ? Comment arriver au huitième niveau et au superstage dans **R-Type** ? (Je suis bloqué au milieu du septième niveau).*

*Dans **Shinobi,** après avoir vaincu les trois premiers ninjas dans le dernier niveau, je suis tué par le ninja qui court dans tous les sens. Comment le tuer ?*

SPARTACUS

*Tout d'abord, meilleurs vœux 90 ! En réponse à Christophe (n° 74), pour rentrer dans la pyramide d'**Explora I,** voici la solution : regarder à gauche de l'entrée et prendre l'amulette qui s'y trouve. Actionner ensuite les pierres comme il est indiqué sur le parchemin volé en Inde. Le reste du parcours est relativement facile. Attention quand même pour le sarcophage, il faut actionner les leviers 2, 3, 4 et 5 et ne pas oublier de le refermer avant de partir. N'hésitez pas à me demander la suite des opérations, j'ai terminé le jeu depuis longtemps...*

SEGANONYME

*Dans **Afterburner**, il suffit, lors de la présentation du jeu, de presser la touche pause une centaine de fois pour devenir invincible.*
*Dans **Y's**, sur Sega, il est possible de trouver la bague cachée dans le champ si l'on porte le masque de Eyes. Il faut vendre ensuite ce bijou en ville... Qui peut me dire maintenant où se trouve la dernière clé ? Dans le palace, j'ai tué le premier monstre mais il ne m'a pas donné de livre... Pourquoi ? Où se trouve enfin la Silver Armor ?*
*Encore quelques questions pour finir. Dans **Wonder Boy III**, où se trouve le dernier dragon ? Comment obtenir le « vrai » laissez-passer dans le village d'**Alex Kid** ? Y a-t-il un moyen d'obtenir des vies infinies dans **Strike** ? J'attends enfin vos codes pour **Spy vs Spy**, et **Ghostbusters**. Merci à tous les Segamaniacs.*

SEGAEDI

*Help, pour **Y's** ! Je possède les cinq livres, j'ai tué les deux têtes entourées de boules de feu. Que faut-il faire maintenant pour ouvrir la porte qui se dresse devant moi ? Voici une astuce en contrepartie : pour sélectionner les rounds de **Shinobi**, pousser la manette vers le bas et appuyer sur le bouton 2 lorsque les yeux apparaissent.*

MASTERSEGA

*A moi ! Dans **Y's**, je me suis perdu dans la mine. Pouvez-vous m'aider ? Comment faire pour être plus puissant très rapidement et à quoi servent les statues dans le palace ? Que faut-il aussi donner à Jeba pour qu'elle me vienne en aide ? Merci de me sortir de cet enfer !*

FKF LE BLOOD MONEYISTE

*Pour Olivier, pour le gardien de **Biochallenge**, il suffit de sauter en tirant tout en évitant de se faire toucher.*
*Pour Laurent Felten, sur ST (et je crois aussi sur Amiga), dans **Ikari Warriors**, il faire un score et écrire* Freeride *(et hop ! Des vies infinies ! Et ça marche !). Dans **Thunder Blade** sur ST : éditez le fichier* Thunder. PRG, *sélectionnez ensuite l'opération « recherche » et transformez* 33FCOO9 *par* 33FCOOFE.
*Des vies infinies pour **Krypton Egg** ? Rien de plus facile pour un Atariste Blood-Moneyiste comme moi. Quand l'ordinateur chéri (je parle du ST, bien sûr) vous demande le disque 2, cliquez huit fois sur le bouton de droite de la souris et dans le jeu, F10 donne des vies infinies, ESC change de tableau.*
A moi, maintenant : comment avoir

LOGIDREAM' S *LE SPÉCIALISTE DU LOGICIEL*
POUR ACHETER AU MEILLEUR PRIX SANS SE DÉPLACER TÉLÉPHONER AU **(16-1) 39.46.87.44**
V.P.C. (FRANCE MÉTROPOLITAINE) — VENTE À L'ÉTRANGER NOUS CONSULTER - (Remboursement immédiat si indisponibilité du produit)

AMIGA	PRIX FF
ADIDAS	245
ALTERED	245
ANIMATE 3D	1390
BATTLE OF BRITAIN	199
BEAST (SHADOW OF THE)	345
* **BLACK TIGER**	229
BLOODWYCH	245
BLOODWYCH DATA DISK	145
BOMBER	295
CABAL	239
CAPONE (COMPATIBLE PHASER)	199
CHAMBERS OF CHAOLIN	265
CHASE HQ	245
CRAZY SHOT (PHASER)	199
D PAINT III	699
DELUXE PHOTO LAB	790
DELUXE STRIP POKER	195
DESIGN 3D	699
DOUBLE DRAGON N° 2	195
* **DRAGON SLAYER**	289
DRAKKEN	295
DRIVING FORCE	245
EAGLE'S RIDER	245
ESS	279
EYES OF HORUS	245
EYES OF OWS	235
F 16 COMBAT PILOT	239
F 29	245
FALCON MISSIONS N°1	189
FANTAVISION	399
FIENDISH FREDDYS	269
FIGHTING SOCCER	269
FIRE	295
FOOT BALL MANAGER	199
* **FRED**	235
FULL METAL PLANET	245
GHOST BUSTERS II	239
GHOULS'N GHOSTS	245
GP CIRCUIT	229
GREAT COURT	239
HANDY SCANNER TYPE 4	3900
HANDY SCANNER TYPE II	2790
HARD DRIVIN	189
HATE	195
HIGHWAY PATROL II	245
HOT ROD	229
INDIANA JONES (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERPHASE 3D	245
IRON LORD	245
IT CAME FROM DESERT	295
IVANHOE	245
* **KILLING GAME SHOW**	245
LE FETICHE MAYA	245
LEISURE SUIT LARRY 2	295
LES INCORRUPTIBLES	245
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
* **LOOM**	235
LOST PATROL	245
MAGNUM 4	295
MATRIX MARAUDERS	195
MAUPITI ISLAND	285
MOON WALKER	245
NECRON	245
NIL DIEU VIVANT	299
NINJA WARRIOR	195
NORD ET SUD	255
OIL IMPERIUM	225
ONSLAUGH	195
OOZE	295
OPÉRATION THUNDERBOLT	245
P 47	245
PASSING SHOT	245
PHOTON PAINT 2.0	779
PICTIONARY	295
PIN BALL	199
POLICE QUEST II	245
POPULOUS (DATA DISK)	99
POW (Compatible phaser)	199
POWER DROME	239
QUARTZ	239
QUESTRON II	245
RAINBOW ISLAND	275
ROCK'N ROLL	199
ROLLER COASTER	219
* **SAMURAI**	235
SCRAMBBLE SPIRITS	249
SEVEN GATES OF JAM	245
SHINOBI	195
SHUFFLE PUCK CAFE	195
SIM CITY	295
SKIDOO	225
SKRULL	225
SLEEPING GOOSLIE	229
SNOOPY	245
SPACE ACE	429
SPACE HARRIER II	229
SPACE QUEST III	245
SPIDERMAN	265
STORM LORD	195
STUNT CAR	239
SUPER CARS	195
SUPER WONDERBOY	245
SWORLD OF TWILIGHT	245
TENNIS CUP	239
TERRY'S BIG ADVENT	219
TEST DRIVE II	255
TOO BIN	199
TURBO OUT RUN	239
* **TUSKER**	239
ULTIMA V	229
ULTIMATE DARTS	195
VAUX	245
VROOM	199
WEIRD DREAMS	235
WEST PHASER	339
WILD STREETS	269
XENON 2 MEGABLAST	245
XOUT	239

COMPILATION AMIGA

LES GEN' D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
PRECIOUS METAL	245
STARWARS TRILOGY	245
STORY SO FAR VOL.III	245
TRIAD II	245

AMSTRAD (K7)	
GAZZA	139
GREAT COURTS	179
MONOPOLY	149
MOT	129
SCRABLE	149

ATARI ST, STE	
ADIDAS GOLDEN SHOE	195
ALEX'S MAGIC HAMMER	195
ALTERED BEAST	195
B.A.T.	399
BATTLE OF BRITAIN	245
* **BLACK TIGER**	195
BLOOD MONEY	239
BLOODWYCH	245
BLOODWYCH DATA DISK	145
BOMBER	295
CABAL	195
CHAOS STRIKE BIKE	205
CHASE HQ	195
CHESSMASTER 2100	245
CONFLICT IN EUROPE	239
CRAZY SHOT	195
DAMOCLES	239
DEBUT	245
DELUXE STRIP POKER	195
DOUBLE DRAGON N° 2	195
DRAKKEN	259
EAGLE'S RIDER	245
ESS	269
EYES OF HORUS	239
F 16 COMBAT PILOT	199
F 29	249
FALCON	229
FALCON MISSION DISK I	195
FERRARI F1	220
FIRST CONTACT	265
FM MELODY MAKER	799
FOOT BALL OF THE YEAR II	195
* **FRED**	235
FULL METAL PLANET	245
GAZZA	265
GHOST AND GOBLINS	195
GHOST BUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOSTS	199
GREAT COURT	240
GUARDIANS MOONS	195
H.A.T.E.	195
HARD DRIVIN	199
HIGHWAY PATROL II	245
HILLS FAR	245
HOT ROD	245
HOUND OF SHADOW	245
INDIANA JONES (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERPHASE 3D	245
IRON LORD	245
IVANHOE	195
KULT	269
LE FETICHE MAYA	245
LEGEND OF DJEL	219
LES INCORRUPTIBLES	195
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
* **LOOM**	235
LORD OF RISING SUN	229
LOST PATROL	199
MAGNUM 4	295
MANIAC MANSION	245
MATRIX MARAUDERS	195
MAUPITI ISLAND	285
MECHANIC WARRIORS	245
MIND WINTER	295
NIGHT WALK	199
NINJA WARRIORS	195
NORTH AND SOUTH	255
OIL IMPERIUM	245
ONSLAUGH	199
OPERATION THUNDERBOLT	199
P47	239
PASSING SHOT	239
PLAYER MANAGER	265
POLICE QUEST 2	239
POPULOUS	229
POPULOUS (DATA DISK)	99
POWER DRIFT	245
RAINBOW ISLAND	199
RAINBOW WARRIOR	259
RED STORM RISING	265
RVF HONDA	239
* **SAMURAI**	235
SCRAMBBLE SPIRITS	249
SEVEN GATES OF JAM	245
SHERMAN M4	245
SHINOBI	199
SHOOT EM UP	349
SHUFFLE PUCK CAFE	195
SILPHEED	189
SIM CITY	295
SKIDOO	235
SLAYER	195
SLEEPING GOD LIE	229
SPACE ACE	429
SPACE HARRIER II	185
SPACE QUEST 3	239
STORY SO FAR VOL.III	205
STUNT CAR	239
SUPER WONDERBOY	199
TANK ATTACK	245
TENNIS CUP	245
THE KRISTAL	279
THE LAST NINJA 2	239
THE STRIDER	195
TOO BIN	199
TOWER OF BABEL	259
TRIVIAL PURSUIT	329
TURBO OUT RUN	195
TUSKER	235
TV SPORT FOOT BALL	245
ULTIMA V	235
VROOM	199
WATERLOO	235
WEIRD DREAM'S	229
WEST PHASER	339
WILD STREETS	265
XENON 2 MEGABLAST	245
XENOPHOBE	259
XOUT	235

NOUVEAU POINT DE VENTE :
IDEAL +
2, avenue Gaston Boissier
92370 CHAVILLE
situé entre les gares de Chaville-Vélizy et Chaville rive gauche
ouvert de 10h à 22h
7 jours sur 7 sans interruption
y compris les jours fériés.

PC	
688 ATTACK SUB	245
ACTION FIGHTER	255
AMERICAN CIVIL WORD II	289
ASPAR GRAND PRIX	239
BALANCE OF POWER 1990	279
BALLISTIX	245
BATAILLE D'AUSTERLITZ	259
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE TECH	329
BEVERLY HILL COP	259
BLOOD MONEY	245
BOMBER	345
CAPONE (COMPATIBLE PHASER)	199
CONFLICT EUROPE	245
CORVETTE	295
DELUXE STRIP POKER	199
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON SPIRIT	245
DRAKKEN	295
DUNGEON MASTER	N.C.
EAGLE'S RIDER	245
ESS	295
EXPLORA II	299
EYES OF HORUS	289
F 15 N°2	345
F 16 COMBAT PILOT	219
F 19	349
FANTAVISION	399
FERRARI FORMULA ONE	245
FIRE	239
FLIGHT SIMULATOR 3	399
FOOT BALL MANAGER II	239
FRIENDISH FREDDYS	315
FULL METAL PLANET	249
GHOST BUSTER 2	325
GREAT COURT	258
GUERRILLA WARS	199
HARD DRIVIN	245
HIGHWAY PATROL II	245
HOUND OF SHADOW	245
INDIANA JONES (ARCADE)	199
INDIANA JONES (AVENTURE)	295
INTERPHASE 3 D	245
KNIGHT FORCE	259
LE FETICHE MAYA	265
M1 TANK PLATOON	395
MANIAC MANSION	245
MANOIR DE MORTVILLE	239
MICROPROSE SOCCER	239
NIL DIEU VIVANT	295
NORTH AND SOUTH	255
OIL IMPERIUM	269
P 47	245
POLICE QUEST II	239
POPULOUS	245
PRO BEACH VOLLEY	279
SHERMAN M4	245
SHOGUN	239
SHUFFLE PUCK CAFE	199
SIM CITY	295
SOLEIL NOIR	219
SPACE QUEST II	245
SPIDERMAN	N.C.
STAR GOOSE	289
* **STAR TREK V**	369
STEEL THUNDER	245
STUNT CAR	239
SUPER SKI	345
TEST DRIVE II	239
TEST DRIVE II (Scenery Disk)	189
TEST DRIVE II (Super Cars)	189
THE THIRD COURIER	239
TOWER OF BABEL	259
TV SPORT FOOT BALL	295
U.F.O.	379
ULTIMA V	289
VETTE	315
WATERLOO	255
WEIRD DREAMS	245
WEST PHASER	339
XENON 2	239

SEGA	
AFTER BURNER	275
PSYCHO FOX	289
WONDER BOY M.L.	275

THOMSON TO8 TO9 TO9+	
CRAZY CARS	210
DUO PACK	199
FUTURISTES 2	230
LES B.D.	229
LES DIEUX DE LA MER	169
LES PASSAGERS DU VENT N°2	169
MACADAM BUMPER	239
PETER PAN	229
TURBO CUP	249

COMPILATION

HIT GREMLINS (8D)	199
SPORT D'ETE. WAY OFF THE TIGGE	
TOO SHUSS. ADRANGER. KRACK OUT	
N°10 HIT OCEAN (8D)	199
ARKANOID FLASH. POINT. GAME OVER	
FAPFIGHT. SUPER TENNIS. TOP GUN	
WIZ-BALL. GREEN BERET RENEGADE	
HY OR. KUNG FU N°2	

ACCESSOIRES ET MATERIELS

DISQUETTES SONY (PAR 10) :	
3"1/2	169
5"1/4	115

DISQUETTES NEUTRES (PAR 10) :	
3"1/2	99
5"1/4	69
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY II	75
QUICKJOY III	125
QUICKJOY V	199
JOYSTICK INFRAROUGE	350

* DISPONIBLE PROCHAINEMENT

BON DE COMMANDE à envoyer à : **LOGIDREAM'S** - B.P. 315 78144 VELIZY Cedex
NOM .... N° client (facultatif) : ....
PRÉNOM .... TÉL ....
ADRESSE ....
☐ AMIGA ☐ AMSTRAD ☐ ATARI ☐ PC et COMP. ☐ SEGA ☐ THOMSON RÉF : ....
☐ RÈGLEMENT JOINT ☐ CONTRE REMBOURSEMENT (+ 20 F de frais) **Signature :**

NOM DU JEU .... PRIX
PORT ET EMB. : + 17 F, DOM-TOM ET ÉTRANGER : + 47F .... + 17 F ou 47 F
TOTAL : ....

des vies infinies dans **Weird Dreams** et **New-Zeland Story, Xenon II, Xybots, Eliminator, Flying Shark** et **Navy Moves.** Et comment devenir invulnérable dans **R-Type, Denaris, Cybernoïd II, Rick Dangerous.**

EXODUS R.C.

Pour Mystic Maniac (n° 74), dans ton début de solution pour **Space Quest II**, *tu as oublié un passage important. Avant d'entrer dans le marais, il faut se frotter le corps avec les baies (rub berries on body) afin que le monstre n'ait plus envie de t'approcher... Ensuite, à l'endroit où l'eau est profonde, prends ta respiration et plonge (hold breath and dive). Tu dois maintenant te diriger vers le fond, puis à gauche de l'écran pour enfin remonter à la surface. Tu te trouves maintenant dans une caverne, devant une pierre lumineuse. Prends la pierre et retourne dans les marais par le même chemin qu'à l'aller. De retour dans la grotte, utilise la pierre pour t'éclairer et avance vers le fond du gouffre. Tu te retrouveras devant un amas de pierres. N'oublie pas de reprendre le gem qui est à terre et suis les petits pygmées. Quelques astuces pour continuer : quand tu te retrouves tout seul sur l'échelle dans le noir, place le gem dans la bouche (put gem in mouth)... Si tu arrives devant un grand bloc de pierre, le sifflet appellera le monstre bleu. Bon courage !*
Je cherche, quant à moi, des vies infinies pour **Double Dragon II** *sur PC. Merci d'avance.*

JUJU

Dans **l'Arche du capitaine Blood,** *que faut-il dire à Petit Yoko pour qu'il vous donne les coordonnées de la planète ? Merci.*

LOCKCHMISE

Pour Eva (n° 74) qui cherche à vaincre **Lucifer's Realm**, *voici quelques indices. Pour se débarrasser de l'assassin de Lincoln, il suffit de lancer les ordres : kill man et get rope. Si tu ne veux pas perdre la lampe, enchaîne les actions suivantes : drop lamp, drop sunglasses, climb chain, pull chain et enfin get chain. Bonne chance !*

ALAIN LAMIGARS

Pour tous ceux qui n'arrivent pas à sauter à droite dans **Dragon Ninja**, *voici comment s'effectue la manœuvre : poussez le joystick en haut à droite, pressez le bouton et actionnez la manette vers la droite au même moment. Le héros bondit et frappe simultanément. Efficace !*

A moi maintenant : peut-il y avoir des combats hors de la ville dans **Hillsfar** *? A quoi servent les sacs de dollars dans* **Wanted** *? Quand j'atteins le tableau avec tous les hors-la-loi, le jeu s'arrête au bout d'une minute alors qu'il me reste encore de l'énergie et des munitions. Comment éviter de retourner alors à l'écran des scores, comment continuer et finir le jeu ?*

ANONYME I

Highway Patrol II *serait-il incompatible avec l'Atari STE ? La jaquette dit le contraire mais j'ai un problème... Si je peux arrêter dans une seule et même partie les bandits de 2 000 et 5 000$, il se produit une chose étrange lorsque j'intercepte le truand recherché pour 10 000 $. La prime se réduit à une vitesse inimaginable et je perds tout mon acquis. Quelqu'un aurait-il rencontré le même problème. Est-ce un bug ou non ? Merci d'avance pour vos réponses.*

TKC

CPC men, à l'aide ! Que faut-il faire des plans découverts dans **Secret Defense** *? Comment avoir des vies infinies sur* **Mach 3** *et est-il normal que le décor de la deuxième course de* **Space Racer** *soit identique à celui de la première ?*

FRED MC COY

Pour **Arkanoïd I** *sur PC, l'option jeu continu est accessible de la manière suivante : jouez pour atteindre un score minimum de 25 000 points ; lorsque vous perdez, affichez comme nom pbrain et appuyez plusieurs fois sur la barre d'espace. Cette technique vous permettra de toujours reprendre le jeu au dernier tableau atteint.*
Qui pourrait m'aider en retour dans **Teenage Queen**, **Nil dieu vivant** *et me donner des vies infinies pour* **Dragon Ninja, Robocop** *et* **Skweek** *sur PC. Merci d'avance.*

AUDREY

Appel à tous les pilotes ! Dans **Bomber** *sur Amiga, comment avoir accès au temps accéléré ? La notice indique de presser les touches Alt et ? mais cela ne marche malheureusement pas. Même chose pour Alt et + en azerty... Que faire ? Enfin, qui me dira s'il y a une option de sauvegarde dans* **Iron Lord** *? Merci à tous les Tilt Boys.*

VICTOR FOX

Une nouvelle stratégie pour **Dungeon Master**... *Si Jacques Harbonn vous conseille de dribbler les vers géants au niveau 2, je préfère quant à moi les tuer à coup de nuages de poison. La technique : attirer les vers contre une porte, la refermer sur eux et lancer un nuage de poison en n'oubliant pas de rester devant eux afin qu'ils ne puissent fuir qu'en arrière. Résultat, de la nourriture en plus contre quelques petites blessures. Je vous rappelle que le sort des nuages de poison est OH VEN.*
Pour ma part, j'aimerais savoir comment prendre tous les crânes. Faut-il utiliser l'échangeur et comment ? Merci à tous.

TARAS BULBA

Dans **Iron Lord** *sur Amiga, comment se sert-on de la coupe ? Comment se forger une réputation auprès de l'aubergiste ? Comment persuader l'herboriste de guérir les moines ? Au fait, dans le tournoi de tir à l'arc, visez le bosquet à droite de l'écran et vous aurez droit à une petite surprise !*
Dans **Moonwalker** *sur Amiga, ma moto se transforme au cours du second niveau et il ne me reste que dix secondes pour agir. Que faut-il faire alors ? Merci à tous ceux qui répondront à cet appel de détresse !*

RUDY

Sur **Gold Rush** *sur PC, je suis passé à la banque, à la poste, au stage travel, j'ai vidé ma maison, je suis monté dans la diligence, j'ai navigué vers l'Ouest, traversé les grands lacs... Mais comment échapper au choléra, là est la question... Merci de votre réponse urgente !*

LORD DATA

Pour Hades (n° 73), pour vaincre le Rige de **La Quête de l'oiseau du temps**, *il faut bien sûr que Bragon l'attaque. Mais pour que l'offensive réussisse, Bragon doit disposer de toutes ses forces, et doit donc manger avant le combat.*
Pour Christophe (n° 74), les mots de passe de **Targhan** *proviennent de la notice et sont choisis au hasard. Il est donc impossible de donner le mot de passe d'un quelconque niveau.*
Pour le Baron Rouge (n° 74), le rire ne tue pas dans **The Strider**... *C'est simplement lorsque le héros n'a plus d'énergie et meurt que son ennemi éclate de rire.*
Pour Jack (n° 74) qui lutte contre **Bard's Tale** *pour rejoindre Review Board. Place-toi sur la guilde de départ, remonte ensuite de sept cases au Nord sur Main Street (tu ne peux plus avancer alors) et tourne à gauche pour avancer ensuite de trois cases dans Blacksmith St. Tourne à nouveau à gauche et avance de deux cases dans Trumpet St. Le Review Board se trouve dans la maison de gauche. Quant au dieu fou (mad god), son nom est Tarjan.*
A mon tour maintenant : comment recruter des hommes dans **Romance of the three Kingdoms** *? Dans* **Kaiser**, *quel nom faut-il donner à la disquette de sauvegarde ? Merci.*

T.O. BOB

Je cherche en vain des pokes sur PC pour **Out Run** *et* **Arkanoïd I**. *Voici par contre un petit programme qui aidera les passionnés de* **Buck Rogers** *sur PC.*

```
10 CLS
20 LOAD « BR.EXE »
30 POKE &816,66 :
40 Data 101,146,216,126
50 RUN « BR. EXE ».
```

NICOLAS

Pour le Destructeur (n° 74), dans **King Quest III**, *il faut, pour trouver le livre des formules, se rendre dans le bureau du magicien. Rapproche-toi du livre qui dépasse et tape move book, puis move lever. Une trappe va s'ouvrir qui te donnera accès au laboratoire secret où se trouve ce que tu cherches.*
Pour le Bon Rodolphe (n° 74) qui cherche le miroir magique... Tu dois d'abord tuer le dragon. Trouve le bouclier dans la caverne des Lilliputiens et la dague qui se trouve sous le rocher près du château. Tu dois ensuite t'approcher du dragon, pas trop près tout de même (!), et taper throw dagger to dragon. Pour fabriquer des sorts dans **King Quest III**, *il faut pénétrer dans le laboratoire secret, posséder les bons ingrédients et s'approcher du livre des sorts. Tape ensuite read page... Il faudra bien sûr donner le bon numéro de page, indiqué dans la notice du jeu. Cette dernière est aussi nécessaire pour lancer les sortilèges. Quant à l'or qu'il faut donner aux pirates, il te suffit de t'approcher du grand chêne et de lancer les ordres : put hand in hole, climb ladder, look in the house. Attention, n'entre que si le brigand dort... Sinon, il te faut redescendre, t'approcher de la bourse et taper get purse.*
Toujours dans **King Quest III** *mais pour Merlin cette fois, tu tueras le sorcier de la façon suivante. Prends le bol de porridge tiède chez les trois ours et fabrique le sort Cat Cookie dans le laboratoire. Mélange la solution obtenue et le porridge puis rends-toi dans la chambre de Gwydion. Tape maintenant put all under bed puis get porridge. Quand Manannan arrive, va*

dans la cuisine et offre-lui ce mets délicieux. Il se transformera en chat !
Que les Two PC Sierra Girls se rassurent, pour amadouer les agents du KGB de ***Leisure Suit Larry II*** *il faut leur donner la fleur trouvée dans la jungle, devant le buisson.*
Dans ***King Quest IV****, le poison concerne le pélican, la pelle sert à creuser pour apaiser les fantômes du cimetière, l'arc hypnotise la licorne et tue Lolotte ! La couronne vous permettra enfin de passer derrière la cascade pour trouver le troll. Dans la vieille maison, il n'y a rien à faire d'autre que de calmer les fantômes.*
Pour Atariman (n° 74) qui cherche à vaincre Kult après le passage secret, il faut attendre Zork et Hyrssk et utiliser des psi-pouvoirs.
Pour Phoenix (n° 74), dans ***Police Quest I****, il faut entrer dans le bar de Willy après avoir pris la matraque (nightstick) dans la voiture. Tape move bike devant les voyous et presse la touche de fonction use lorsqu'ils s'approchent.*
L'anonyme désespéré de ***Gold Rush*** *sauvegardera ses parties comme suit : taper save game, entrer votre nom et deux fois enter. Pour éviter de mourir déshydraté, il suffit d'acheter des fruits dans l'épicerie avant que ne soit annoncée la ruée vers l'or et, bien sûr, les manger. Les fourmis sont dangereuses. Grimpez donc sur la liane (climb vine) et attendez qu'elles partent.*
Après toutes ces aides, j'ai personnellement quelques questions à poser. Comment entrer dans le tunnel de ***Hyde Street*** *sans se faire manger par le monstre pour* ***Manhunter II*** *? Quel est le nom complet de Noah G... ? Quel est aussi le nom du deuxième tracker suivi (le premier s'appelle Mic Stone) ? Comment pénétrer dans le Ferry Building ?*
Pour ***Maniac Mansion*** *enfin, qui me donnera le code d'accès au laboratoire secret et celui du coffre-fort ? Comment prendre le révélateur dans la galerie souterraine ? Help !*

TIAMAT
Voici des pokes pour vies infinies, énergie maximum, etc.
Strider *:*
Vies infinies, modifier la séquence : 53 79 00 07 FF FE par 60 04 00 07 FF FE
Temps infini, modifier la séquence : 53 40 4A 40 6D 00 00 0E 12 FC 00 5B 4E 71 4E 71 6D 00 00 0E 12 FC 00 5B
Pour Anonyme III (n° 74), voici des pokes pour ***Castle Warrior****. Vies infinies, remplacer deux fois la séquence : 04 6E 00 01 00 04 par 04 6E 00 00 00 04*
Energie infinie, remplacer douze fois la séquence : 91 6E 00 02 par 60 02 00 02
Pour François, l'Atariste fou de ***Flying Shark****.*
Vie infinie, remplacer la séquence : 66 26 04 79 00 01 par 66 26 79 00 00
Pour annuler les tirs ennemis, modifier la séquence : 06 3D 7C 00 01 par 06 3D 7C 00 00
Quelques questions pour finir... Comment passer la salle des songes de ***Kult*** *: quand je m'endors, on me sacrifie à mon réveil et, si je reste éveillé, je ne peux pas ouvrir la porte... Que faire ? Merci à tous.*

ANONYME II
Qui pourrait me dire comment faire fonctionner un jeu sur Amiga avec un Workbench 1.3, alors qu'il ne se boote que sur les versions 1.2 ? Un octet à changer peut-être... Merci !

MICHAEL
Qui répondra à ces quelques questions sur ***Defender of the Crown*** *? Les différents royaumes peuvent-ils s'allier, quel point faut-il viser lors des tournois ? Existe-t-il enfin des pokes qui m'aideraient dans cette superbe aventure ? Merci.*

STEPHANE
A tous les fanas du joystick, pour tuer le sorcier de ***Barbarian II****, il faut entrer dans la pièce qui abrite Drax et se placer juste devant la créature enchaînée entre les deux piliers. Dès que Drax lève les mains pour lancer des éclairs, faites le mouvement qui tranche la tête.*
*Pour ma part, je suis bloqué dans l'****Arche du Capitaine Blood****. Après avoir trouvé deux numéros, je charge la face B de ma cassette. Mais j'ai beau me poser sur les planètes habitées, il n'y a jamais personne. Qui peut m'aider ? Merci à mon sauveur !*

AXEL ET ALEXANDRE
Tout d'abord, un grand merci à Anonyme II pour ses solutions. Maintenant, nous sommes bel et bien coincés dans ***Lucifer's Realm****. Bien sûr, nous donnons au serpent le cristal afin de pouvoir franchir la porte dans la grotte... Mais ensuite, il nous semble évident que ce même indice doit être inséré dans la porte de cristal. Comment tromper ce maudit serpent, qu'y a-t-il derrière la porte de cristal et à quoi servent la boule de cire (wax) et les pièces de monnaie. Merci d'avance à Anonyme II qui doit connaître ces réponses.*

ALAN, THE SIERRA EXTERMINATOR
Dans ***Leisure Suit Larry****, comment ouvrir la porte des WC ? J'ai déjà réussi à me débarrasser des hôtesses et du passager.*
Dans ***Police Quest II****, je n'arrive pas à trouver une carte de plongeur après que Bains se soit enfui. Comment éviter le coup de feu au motel ? Quant à* ***Gold Rush****, je ne sais pas du tout à qui et quand il faut demander les billets. Je cherche aussi de l'eau...*
Dans ***Leisure Suit Larry III****, comment collecter de l'argent ? Je ne trouve pas plus le ring de* ***Hero's Quest****. Où sont les brigands, le baron et sa fille ? Merci à tous ceux qui pourront me répondre. Je pourrais quant à moi vous aider sur* ***King Quest I, II, III*** *et* ***IV****,* ***Police Quest I****, et* ***Space Quest I, II*** *et* ***III****.*

JJR LE MAJESTUEUX
Coincé dans ***Leisure Suit Larry II****, je recherche le généreux aventurier qui pourra m'aider. Je suis sur le bateau et ne comprends plus rien ! Comment ne pas me faire écraser par la grosse mama ? A quoi sert le bikini que l'on trouve au fond de la piscine et que faire de la perruque du coiffeur ? Je peux maintenant donner quelques renseignements aux aventuriers en difficulté. Il ne faut pas s'aventurer dans la cabine du capitaine. Faites aussi attention au barman qui n'est autre qu'un espion du KGB. Ne rien boire au bar du restaurant ! N'hésitez pas, par contre, à fouiller la table de nuit de la mama lorsqu'elle est absente...*
Qui pourra me dire, pour ***Leisure Suit Larry III****, les horaires d'ouverture de la boîte de strip-tease et ce*

AMIGA 500
PROMO

AMIGA 500
+ peritel
+ pack PHASE
3690

PACK PHASE
Joystick / 10 disquettes 3"1/2 DF/DD
Coffret de rangement à clés (40 disks)
Assistance Téléphonique / Facilité de Paiement
Logiciel DOUBLE DRAGON ou CHASE H.Q.

AMIGA 2000
+ écran 1084
9990

AMIGA 2000
+ écran 1084
+ carte XT
+ Star LC-10
11990

EXTENSION 512 K
+
HORLOGE
940

AMIGA 500
+ écran 1084
PROMO

PHASE
GALERIE "LE SQUARE"
93, Avenue du Gl Leclerc
75014 PARIS
45 45 73 00
M° Alésia - 10H à 19H Lundi-Samedi

LC 10 1890
LC 10 coul. 2490
LC 24-10 2990
SWIFT 24 3790

LECTEUR 5"1/2
EXTERNE
1490

AMIGA 500
+ écran 1084
+ 5 logiciels
+ pack PHASE
5990

LECTEUR 3"1/2
EXTERNE
940

DIVERS
50 DF/DD 3"1/2 350
Digitaliseur stéréo 490
Support moniteur 200
Souris 310

AMIGA 2000
+ écran 1084
+ carte AT
13990

CARTE EXTENSION
2 Mo
900

REPRISE POSSIBLE DE VOTRE ANCIEN MICRO - CRÉDIT - DÉTAXE - VENTE PAR CORRESPONDANCE - PRIX T.T.C.

qu'il faut faire à la fille de la plage ? Elle est insensible à mon charme et ne cesse de dire qu'elle préfère prendre que donner. Merci.

BERTRAND

Qui viendra en aide aux aventuriers suisses ? Sur PC, dans **Hero of the lance**, *comment faut-il agir pour que le punk ne vous tue pas avec la Cadillac bleu clair ?*
Sur Spectrum maintenant, comment presser le bouton qui se trouve au-dessus du ventilateur dans **Spiderman** *? Je n'arrive pas non plus à tuer Mysterio. Merci d'avance.*

JEAN-LOUIS

En réponse à Sébastien (n° 74), tu peux utiliser les vies infinies sur **R-Type**. *Pour cela, il te suffit de presser, pendant la partie, les touches de fonction, de F1 à F10.*
*Pour moi, la question est maintenant de savoir comment vaincre les barrages allemands d'***Indiana Jones**. *Je suis sûr qu'il y a un moyen de passer, mais lequel ? Merci d'avance.*

MATA-H-ATARI

Dans **Explora**, *sur quelles pierres faut-il appuyer pour entrer dans la pyramide égyptienne ? Que faut-il faire au temple inca ? J'ai débusqué le serpent en découvrant l'orifice... Merci.*

ANONYME III

A l'aide, je suis coincé à la porte blindée dans **la Chose de Grotembourg**. *Que faire de l'acide et comment lire le carnet du professeur Olestone ?*
Maintenant, à moi de vous aider. Quand vous arrivez dans le souterrain, lâchez le hibou sur les rats et ne tirez surtout pas l'anneau qui pend au mur. Devant le squelette, il faut prendre un os et se diriger vers le nord. Ensuite, il suffit de tourner le crâne. Devant Mémé, examinez la radio et pressez la touche rew, puis la touche play. Le chien se fera un plaisir de manger l'os (c'est évident...). Retournez ensuite à l'église pour remplir le jerrican d'eau bénite. A nouveau dans le manoir, il s'agit de verser la fiole de chlorure dans l'eau bénite... J'espère vous avoir bien aidé. A bientôt.

BERTRAND

Quelques tuyaux pour les amateurs de **North and South** *et de* **Sherman M4**. *Pour le premier titre, si l'adversaire a détruit le pont qui permet de franchir la rivière, il existe un passage à gué tout en haut de l'écran et représenté par des pierres. Dans le cas où c'est le pont du ravin qui a essuyé les tirs ennemis, la solution se trouve cette fois en bas de l'écran, sous la forme d'une arche.*
Dans **Sherman M4**, *je vous conseille, pour détruire les colonnes blindés ennemies, de faire feu par le côté. Cela empêchera l'adversaire de se protéger derrière les carcasses des tanks déjà détruits.*

THE KILLER

Tout nouveau possesseur de l'excellent **Rick Dangerous**, *je suis bloqué dans le deuxième niveau, dans la pyramide. Le tableau en question me place face à deux plates-formes. Un serpent lanceur de pieux m'empale à chaque fois que je tente le forcing. Comment faire ?*
Quelques trucs et astuces.
Dans **Forgotten Worlds**, *tapez arc pendant la présentation et pressez ensuite la touche Help. L sert ensuite à changer de niveau durant la partie et S vous place directement dans la boutique d'armement.*

FREDERIC

*En réponse à Iolo & Cie (Tilt (n° 73) et pour être un peu plus précis que Ananke (n° 75), voici quelques détails qui aideront les aventuriers d'***Ultima V**. *Le sort « an ylem » est composé de « moss » et « arlie ». La couronne de Lord British protège l'équipe qui la porte de toute magie néfaste. Pour escalader les montagnes, il faut avoir les grapples. Pour les obtenir, il suffit de les demander à Michael, dans l'abbaye. Quant au magic harpsichord, il se trouve dans la chambre de Lord British. La partition à connaître se chiffre comme suit : 678 987 876 7653. Le mystic weapon se trouve dans l'underworld endessous du Dongeon Hythloth. Voilà, bon courage et à bientôt.*

OLIVIER LE SEGAFAN

Help, je suis complètement bloqué dans le jeu **Phantasy Star** *sur console Sega... Tous les renseignements seront les bienvenus. Merci d'avance.*

VENOM

Dans **Ultima V**, *comment faire dire au mage Annon of Britain le Words of power du donjon ? A quoi sert le mot Infinity, la réponse de Smith, le cheval qui parle ? Je me demande enfin si la rumeur du ballon dirigeable (the greast airship) est fondée ? Merci à tous les aventuriers.*

PERSEPHONE

Attention pour les réponses données sur **Ultima V**, *la Mantra de justice est BEH et non pas BETH. Qui pourrait par contre m'aider à sortir de l'Underworld ? Merci.*
Dans **King Quest IV**, *comment franchir la crevasse ?*

RENAUD

Dans **Maniac Mansion** *sur PC, comment faire pour jouer au jeu vidéo ? Qui pourrait me dire quels sont les personnages les plus intéressants à sélectionner en début de partie ? Je n'ai pas réussi à trouver la combinaison du coffre-fort. Par contre, je sais qu'il suffit de téléphoner à la vieille dame pour qu'elle disparaisse. Le numéro : 5235.*

JOSEPH

Lorsque vous jouez à **Kick Off** *sur Amiga, appuyez sur la lettre x pour zoomer le petit plan qui se trouve en haut à gauche de l'écran. Cette précision donnée, je voudrais compléter l'aide fournie dans le Message du Tilt n° 73 à propos de* **New Zealand Story**. *Tilt nous indiquait comment accéder aux différents téléporteurs, sauf le premier, celui du monde 1-1. Voilà comment le trouver : à la fin du niveau, il faut monter sur la plus haute plate-forme, aller sur la gauche puis sauter encore vers la gauche en tirant plusieurs fois.*
Je cherche, quant à moi, des vies infinies pour **Pacmania, Shadow of the Beast** *(à quand la solution complète ?) et* **Skweek**. *Comment faut-il faire enfin pour se débarrasser de l'avion qui vient nous tuer dans* **Major Motion** *? Merci d'avance.*

MIK LE JUSTICIER

Dans **Rambo III** *sur ST, je n'arrive pas à délivrer le colonel ! J'aimerais aussi avoir des vies infinies pour ce même titre et connaître un poke qui me permette de passer d'un niveau à l'autre sans que Rambo combatte. Merci.*

PRINCE OF LIGHT

Qui me communiquera les codes de **Targhan** *et de* **Zak Mac Kracken** *?*

MARCEL

Je cherche des pokes et codes pour les missions de **Thunder 2.3.4**. *Merci d'avance.*

CSC COMPUTER

Voici quelques pokes pour obtenir des vies infinies sur Commodore 64 :
Great Giana Sister *:*
poke 8257,173
Fort Apocalypse *:*
poke 36339,153
Out Run *:*
poke 34700,173 (temps illimité)
R-Type *:*
poke 13054,173 : poke 13146,173
Operation Wolf *:*
poke 35107,173 (tir)
poke 34952,165 (grenade)
Zynaps *:*
poke 46994,189 : poke 47106,189
Exolon *:*
poke 7427,173
poke 5650,173 (grenade)
Mission Elevator *:*
poke 41829,173 : poke 41868,173
License to kill *:*
poke 8448,173
poke 11559,173 (immortalité de l'hélicoptère)
poke 13591,173 (tir du deuxième niveau)
Last Ninja 2 *: poke 37456,173*
Une question pour finir, comment obtenir des vies infinies pour tous les tableaux de Robocop ? Merci.

THE DEVIL ANGEL

Dans **Drakkhen**, *par quel moyen peut-on pénétrer dans le palais de glace ainsi que dans le minaret. Je n'arrive pas non plus à déconnecter le champ de force du temple chinois...*
Qui pourrait me faire connaître des pokes de vies infinies sur **Ghouln's Ghost** *et* **Operation Thunderbolt** *sur Amiga ?*
Dernière question, je suis bloqué à la fin du premier niveau de **Ghostbuster 2**. *Je promets gloire et fortune à qui me répondra !*

TKC

Salut à tous, qui peut me dire comment obtenir du temps et des vies illimitées sur **Stormlord** *et* **Forgotten Worlds** *version CPC ? Je cherche aussi des pokes sur ST, je n'arrive pas à mettre la main sur la troisième statue. J'ai bien trouvé la première à l'Opéra, la seconde dans les chutes, mais après ? Je suis aussi bloqué à la fin du* **Manoir de Morteville**, *impossible de répondre à toutes les questions qui me sont posées à la fin du jeu. Qui pourrait enfin donner la solution complète de* **Secret Defense** *sur CPC ? Merci à tous.*

STAN

Pour le Destructeur (Tilt n° 74), voici comment lancer les sorts sur **Dongeon Master.** *A l'aide de la souris, tu dois cliquer sur les cases qui représentent, à droite, différents symboles. Lorsque tu as ainsi validé toutes les cases voulues, clique à nouveau sur l'ensemble pour lancer le sort. Il faut bien sûr posséder les formules qui composent chaque sortilège. Je les possède toutes, ainsi que les plans de*

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE
CADEAU ELECTRON: XE GAME OU 130XE COMPLET

ATARI STE
Complet avec
2 M° Ram
5990 Frs
+ M. Coul
7990 Frs

1040 STE
Complet avec
1 M° Ram
4490 Frs
+ M. Coul
6490 Frs

ATARI 520STE
512K Ram Lect DF
Souris, Peritel
Cadeau ELECTRON
3490 Frs
avec
Mon Couleur HR
5490 Frs

ATARI
MEGA ST1
MONIT
SM124 Mono
5990 F

ATARI STE
Complet avec
4 M° Ram
8990 Frs
+ M. Coul
10990 Frs

CONSOLES
NEC/SEGA16bits
disponibles

AMIGA 500
+ Moniteur Couleur
PISTOLET + 2 JEUX
5490 Frs

PROMO DISQUES DURS

VORTEX 20M°	4590
MEGAFILE 30	TEL
MEGAFILE 44	8590
MEGAFILE 60	6990

Console ATARI XE Game
490 F

EXTENSIONS
520 STF/STE
MEGA ST 2/4
IMMEDIATES

SUPERCHARGER
Emulateur PC Hard
2990 Frs

PACK VIDI
DIGITALISEUR
LOGICIEL4096
ST/AMIGA
1990 F

Amiga 500
Starter Kit
5 Logiciels
M. Coul HR
5790 F

DISQUETTES
3,5 DFDD

50	300F
100	575F
500	2750F

DISQUETTES
KONICA DFDD
VERTE/ROSE
129F les 10
1000F les 100

SCANNERS

Handy Scanner	1990
Scanner A4	4990
Scanner Canon	N.C
Scanner 600 TPI	N.C

AMIGA 500 complet
+ Light Phaser (pistolet) + 2 jeux
(Pow+Capone), Cable Peritel, 50 Dq
3990 Frs

Disquettes KONICA
3,5 DF/DD
790 F
les 100

STAR LC10
1890 F
STAR LC24
3490 F
Autres: NC

ATARI PC POCKET
2990 Frs
accessoires disponibles
démonstration
permanente

En Stock
Tous les
logiciels
éducatifs
AMIGA/ST

En Stock
Tous les
livres
ATARI ST
AMIGA

42 27 16 00
Vente par
correspondance
Livraison Express
Matériel testé
avant expédition
Nouveautés
3615 ELECTRON
Paiement 4
fois sans frais



CADEAU ELECTRON
50 Disquettes pour
l'achat d'un ST
100 Disquettes
ou 1 PACK ATARI XE.
pour l'achat d'un ST
Couleur sauf MEGA1

NOMBREUX LOGICIELS PC DISPONIBLES

CREDIT
Immédiat
CREG
CETELEM



Dépannage immédiat
de votre ST*/Amiga
*s/réserve des pièces

TEL:
(1) 42 27 16 00



tous les niveaux, et je serais heureux de les communiquer sur Tilt. Par contre, si jamais un aventurier peut m'aider à résoudre la seconde quête, **Chaos Strikes Back**, il sera vraiment le bienvenu ! Merci d'avance.

DAVID

Avis à tous les Thomsoniens. Stop. Suis bloqué dans **Kung-Fu.** *Stop. Piétine dans* **L'Affaire Vera Cruz.** *Stop. Ai problèmes dans* **Game Over.** *Stop... Pour* **Kung-Fu**, *il m'est impossible de dépasser le cinquième tableau. Quant à Game Over dans la 2e partie, j'arrive devant un monstre, je tire plusieurs fois et les mots s'affichent... Est-ce la fin du jeu ou ai-je péri face à l'ignoble créature ? Que les dieux bénissent mon sauveur.*

SEGA TCHUM

Voici des codes de transformation pour **Wonderboy III** *: Homme-souris : YF3V 5E0 CTH2 6F3. Homme-piranha : 9WFM NJW AV6J Z3V. Homme-lézard : 2CKF 7NO 8GCZ 11D. Pour obtenir des vies infinies sur* **Shinobi** *version CPC : POKE & OF62,0. Et pour le temps infini : POKE & 3707,8A7. Existe-t-il des rounds select sur* **Wonderboy III**, **Hang On**, **Thunder Blade** *et* **Zillion II** *sur* **Sega** *? Merci.*

SEGATARI

Pour **Vigilante** *sur* Sega, *lorsque vous voulez tuer le deuxième chef, il faut se mettre accroupi et donner de nombreux coups de poing, même si l'adversaire reste éloigné de vous. C'est avec la cloche que vous trouverez le dragon de* **Wonderboy in Monster Land**. *Cette cloche sonnera en effet lorsque vous serez sur la bonne voie. Attention pourtant, elle se trompe une fois !*
Pour **Spellcaster**, *voici quelques indices si vous êtes bloqués au niveau du* cauldron. *Commencez par annuler la force du* cauldron *à l'aide du sort* Indra. *Faire ensuite* look at what *et placer le doigt sur la fente de l'objet (il faut effectuer cette action deux fois de suite). Grâce à* use, *vous prenez alors la balle de Shimazu's et le* cauldron *s'ouvre... Encore un* look at what, *le doigt sur l'ouverture et un* move *dans la direction 2. Dirigez ensuite le curseur sur la main dans le vaisseau. Il faudra ressortir du vaisseau et retourner dans la scène action en arrivant par le même chemin que celui utilisé pour descendre. Sautez de l'autre côté du gouffre, puis vers l'ouverture qui se trouve en haut du tableau. A gauche, vous trouverez Ustusho et Asaka. Il faut alors dialoguer puis se diriger vers le mont Hirokami. A vous de trouver la suite...*
Je vous donne maintenant quelques indices pour trouver les parchemins du jeu **Alex Kid**. *Chez les parents d'Alex, le premier parchemin trouvé est faux. Il faut quand même le prendre puis appuyer sur le bouton 1, puis sur le bouton 2. On vous donnera alors le vrai ! Pour la suite, occupez-vous des servantes et tâchez de répondre aux dix questions posées par Mary. On trouve aussi un fragment de la carte dans la cuisine. Barbara a son mot à dire et il faudra faire deux allers-retours entre l'endroit où elle se trouve et la bibliothèque... Dans la pièce vide, les personnages qui apparaissent vers les 30 ou 45e minutes d'une heure (exemple 11 h 35 ou 16 h 41) vous seront très utiles. Pour la suite, à vous de trouver. Je vous donnerai la réponse si c'est trop difficile ! A bientôt !*

MC GIVER

Hy ! Voici les dix bouches magiques de **Bard's Tale II** *:* water, lie, slave, gold, hate, rooster, large, early, bard et women. *Pour la phase n° 3, il faut aller voir alternativement le mage et la bouche magique (au fond du couloir). C'est elle qui vous révèlera la réponse à la statue.*
Maintenant, qui pourrait me donner la juste réponse à la question de la thirsty mouth, Say to me the value of rate actions ? Help, *merci !*

LE SAUVEUR

*En réponse à David qui lutte désespérément pour vaincre la troisième épreuve du temple d'***Indiana Jones**, *voici ma solution. Après que tu as « marché dans le pas de dieu », c'est-à-dire uniquement sur les lettres qui composent le mot indiqué, ne fais aucun mouvement et clique tout de suite sur l'entrée qui est de l'autre côté du ravin. Indy traversera l'écran en marchant dans le vide. Pour la suite, il s'agit de choisir le bon Graal...*

ACROCRO DU MICRO

Pour Kouskouskarbit, trouve le livre Mein Kampf *dans la bibliothèque de Venise, dans l'étagère privée du dictateur. Ce livre te servira à te débarrasser de l'Allemand qui se trouve dans la salle du signal d'alarme du château. Lorsque tu te retrouveras seul dans cette salle, désactive le signal d'alarme grâce à la chope de bière. Pour faire décoller le biplan, tu dois te servir du manuel qui se trouve lui aussi dans la bibliothèque de Venise.*
A moi maintenant. Comment se débarrasser de l'hôtesse de l'air dans **Zac Mac** *et comment trouver du feu pour éclairer les cavernes et temples ? A quoi servent aussi les plantes ?*
Dans **Indiana Jones**, *qui pourrait me dire comment trouver la combinaison du coffre ? Dans* **Meurtres à Venise**, *comment désamorcer la bombe ? Merci d'avance.*

CYRIL ATARIMAN

Pour **les Voyageurs du Temps**, *que faire dans l'auberge ? Que demander ?*
Pour Coyote Hilare et Titanic Cyborg, le téléporteur se trouve dans une pièce secrète... Pour la découvrir, placez le fanion rouge découvert dans la salle de bains sur le petit trou de la carte. De quelle chambre parlez-vous enfin lorsqu'il s'agit de prendre un objet sous l'oreiller ?
Dans **Indiana Jones**, *je n'arrive toujours pas à jouer un morceau pour ouvrir la porte !*
Je cherche aussi des vies infinies pour **Flying Shark** *et* **Krypton Egg**. *Merci.*

FABIENNE

Pour Christophe (Tilt n° 74) qui lutte dans **Explora.** *Tu dois te munir de la corde trouvée dans le château et du papyrus volé en Inde au fakir avant d'aller en Egypte. Une fois là-bas, va au nord/est, nord, nord et prends l'amulette. Il faut ensuite aller au nord, à l'ouest et utiliser la corde pour monter. Actionne les manettes 2, 3, 4 et 5 et prends la carte et la bague. Actionne de nouveau les manettes dans le même ordre et redescends. Sud, sud, sud/ouest et tu montes dans* **Explora** *!*
Voici quelques indices pour le Mexique. Il faut se munir de l'os trouvé dans la préhistoire et de la bague trouvée plus haut. Tu passeras le temps en buvant et mangeant devant le temple, jusqu'à 13 heures. Dans le futur, je sais que la pierre (préhistoire) et la photo ont de l'importance.
Pour ma part, dans **Rick Dangerous**, *cette fois, je suis bloquée en Egypte ! Il s'agit du tableau où il faut descendre une pierre et se coucher dessus. J'arrive à sauter sur la première plate-forme mais une flèche me transperce dès que je saute sur la deuxième...*
Dans **New Zealand Story**, *comment entre-t-on à l'intérieur du bateau pirate à la fin du secteur 4-4 ? Où se trouvent les téléporteurs des niveaux 3 et 4 ?*

ATARUS 520

... vient en aide à Alex pour un petit bout de solution dans **les Voyageurs du Temps**. *Lorsque tu as découvert la disquette et volé la télécommande, retourne près des tonneaux et utilise la télécommande sur le tonneau, en haut de l'échelle. Utilise ensuite le passage secret afin d'atteindre la console volante. Utilise ici la carte magnétique et c'est gagné pour cette phase du jeu.*
Dans **Chaos Strikes Back**, *je signale aux aventuriers qu'il y a des faux murs dans le Hall des champions. Des combattants y sont cachés, surveillés par des momies et des gardiens. Je n'en ai pour ma part trouvé que deux, un ninja et un guerrier. Un dernier indice pour* **B.A.T.**, *cette fois : pour gagner beaucoup de Krells, vendez un objet très cher, par exemple un nova, et volez-le juste après. Amitiés.*

DAMI, L'AMIGACIEN

Je suis planté sur mon Amiga ! Il s'agit des **Voyageurs du temps**. *Arrivé en l'an 4315 avec en poche la clef, la lampe, la capsule de gaz et les documents, j'ai trouvé dans les premières ruines le chalumeau et dans les secondes des fusibles. Impossible désormais de trouver un nouvel indice et, ce qui est plus grave, de sortir de ces ruines maudites. Aidez-moi, le futur m'attend ! Merci d'avance.*

LE FLOTTEUR ABONNE

Encore et toujours **Indiana Jones** *! Dans le château, dans quel ordre doit-on tuer les gardes ? Quel est le meilleur moment pour prendre la trousse de secours ? Autre problème, j'ai bien le trophée plein de bière mais l'officier ne me laisse pas le temps de le lui offrir. Il frappe tout de suite, même si je porte la tenue du serveur ! Le gros grade torse nu est, lui aussi, particulièrement redoutable. Enfin, y a-t-il quelque chose dans la pièce aux tableaux ?*
Dans les **Voyageurs du temps** *maintenant, que dois-je faire lorsque je rencontre les moines ? Merci de répondre à ce SOS.*

Tilt remercie tous les aventuriers qui répondent aux SOS et, pour les solutions complètes qu'il a reçues : Nicolas Chauvel, William Roumier et François Mauriac pour les **Voyageurs du Temps**, *Olivier Ezens, Pascal Aramburu, Stéphane et Frédéric de Belgique pour* **Space Ace**, *Charles Istace pour* **Maniac Mansion**, *Vincent Dalmar pour les deux premiers réseaux de* **Platoon**, *F. Chalmagne et Hervé pour* **Indiana Jones**, *Stéphane J. pour* **Uninvited**.

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

MARS, DES PRIX FOUS SUR LES DISQUETTES VIERGES KONICA

KONICA 3,5 DFDD
par 10
99 Frs

KONICA 3,5 DFDD
par 100
790 Frs

KONICA 3,5 DFDD
par 300 et plus
750 Frs les 100

KONICA 3,5 DFDD
Verte/Rose
1000 Frs les 100

KONICA 3,5 DFDD
démarquées (100% garanties)
280 F les 50

KONICA 3,5 DFDD
démarquées (100% garanties)
540 F les 100

KONICA 3,5 DFDD
démarquées (100% garanties)
520 F les 100 par 300 +

KONICA 3,5 DFDD
démarquées (100% garanties)
4900 F les 1000

Les disquettes Konica démarquées sont livrées sans étiquette avec un certificat de garantie Konica

DISQUETTES 3,5 DFDD sans marque avec étiquettes en boîte de 10

5 Boîtes	300 F
10 Boîtes	575 F
50 Boîtes	2750 F
100 Boîtes et +	5300 F

LECTEUR EXTERNE CUMANA

Lect DF ST 3,5	1190
Lect DF Amiga 3,5	1190
Lect DF ST 5,25	1590
Lect DF Amiga 5,25	1590

LECTEUR EXTERNE ROCTEC

Lect DF ST 3,5	990
Lect DF Amiga 3,5	990
Lect DF ST 5,25	1490
Lect DF Amiga 5,25	1490

CONSOLE ATARI XE GAME
livrée avec 2 jeux, joystick, Pistolet optique, cable peritel
490 F

ATARI 130 XE
128K Ram Basic intégré
Lect K7, Jeu, Cable peritel
590 F

Extension Lecteur K7
+ Clavier + jeu pour
Console ATARI XE GAME
290 F

Console NEC
+ 1 Jeu
1790 F

SEGA
MEGADRIVE
2190 F

**CD ROM NEC
PC ENGINE
3990 F**

**Imprimante ATARI
1027 pour XL/XE
qualité courrier
490 F**

Bon à découper et à retourner rempli à ELECTRON, 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris, vous pouvez aussi commander par téléphone au (1) 42 27 16 00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
NOM.................................PRENOM.....................
ADRESSE...
C.P. ....VILLE...
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I DATE EXP.I_I_I_I_I

**PROMOS ET NOUVEAUTES:
TAPEZ 3615 ELECTRON**

Je vous passe commande de l'offre suivante:

Désignation	Qté	Px Unit	Prix Tot
----------------------	-----	--------	--------
----------------------	-----	--------	--------
----------------------	-----	--------	--------
----------------------	-----	--------	--------

DISQUETTES 35 F les 50, 50 F les 100, 70 F au delà ---------- PORT
PORT Accessoire ou Matériel : 50 F
Signature Parents si mineur: TOTAL ----------F TTC

T176



Programme

J'ai été très en colère après vous car j'ai tapé Jump Ball en GFA basic 3.0 et, arrivé à la troisième colonne de la deuxième page (page 172, *Tilt* n° 73), lorsque je tape l'instruction : RC COPY i1, a (y,p) * 32-32,32,ps,32,st,TO i2,p* 32,0 la cloche sonne et m'indique une erreur de synthaxe.J'ai passé cette instruction, puis arrivé aux deux RC_COPY qui suivent : même problème ! J'ai arrêté de taper... **Jérôme Pavie**

■*En effet la ligne n'était pas très lisible, ni les suivantes d'ailleurs. Une petite erreur (aux grandes conséquences) s'est glissée au montage dans ce programme : un petit morceau à droite de la troisième colonne a disparu ! Pour rétablir l'intégrité du programme, il faut rajouter le signe moins (-) à la fin de la première ligne pour toutes les instructions RC_COPY. Vous obtenez ainsi :*
RC_COPY i1,a (y,p) 32-32,32-ps,32,st TO i2,p* 32,0 Juju s'étonne cependant que tu n'aies pas découvert la cause de l'erreur puisqu'il avait fait un cours sur l'instruction RC COPY dans le n°67 de* Tilt. *N'oublie pas que les programmes du Sésame ne sont que les illustrations destinées à vous apprendre à concevoir vos propres programmes. Il n'empêche que nous sommes responsables de l'erreur et que tu as eu raison de t'offusquer.*

Cherche éditeur

D'abord, bonjour et bon courage si c'est une nouvelle journée de travail qui commence. Je voudrais savoir si un amateur (en l'occurence moi-même) peut vendre, par le biais d'une entreprise comme Epyx (sans pour autant viser si haut), un logiciel de jeu réalisé en assembleur sur... *Commodore 64*. Vous me direz que ça dépend de la qualité, de l'originalité et de la rapidité du jeu; ou encore d'autres critères. Le genre du jeu : entre *Impossible Mission* et *Antiriad*, sans pour autant en atteindre la qualité sonore et l'originalité. Je pense faire mieux en graphisme (décor et sprites) qu'*Impossible Mission* qui reste plus original. Je vous demande également de me donner les coordonnées des boîtes avec lesquelles il faudrait traiter. En espérant trouver un jeu connu dans la rubrique Rolling Soft d'un prochain *Tilt*... **Gérard Oger**

■*Vous trouverez les coordonnées des principaux éditeurs de jeux dans la liste d'adresses du* Guide Tilt 90. *Adressez-vous à eux pour démarcher votre programme. Vous n'ignorez pas, cependant, que le C 64 n'est pas, actuellement, la machine la plus porteuse sur le marché français.*
Or, si l'originalité et la rapidité d'un jeu sont les critères que les éditeurs doivent nécessairement prendre en compte, il ne faut tout de même pas perdre de vue que leur but final est de vendre les logiciels. Les éditeurs allemands seront sans doute plus intéressés que les français par les jeux sur C 64 en raison du succès de cette machine outre-Rhin. Si votre jeu est bon, vous pourrez sans doute triompher de ces difficultés ! De plus, si votre idée plaît à un éditeur, il n'hésitera pas à adapter le jeu sur d'autres machines.

Cher micro

je t'écris en réponse au « programmeur désespéré », non mais, pour qui se prend-il ? Oser comparer un *PC 386 VGA* muni de la carte AD-LIB à un *Amiga* ! ! ! Pourquoi ne pas comparer une 205 GTI à une Ferrari F 40, tant qu'il y est ? Je me permet de lui rappeler que pour 7000 F, un *Amiga*, de base, fournit un son stéréo en quatre voix alors qu'un *PC 386* ne sort qu'une voix avec un bruit (ce n'est même pas un son) ! pour plus de 20 000 F. En plus, il met un moniteur VGA et une carte. Taisons-là le prix de ce micro pour retourner devant mon cher écran en pensant aux économies que j'ai faites en achetant un *Amiga* plutôt qu'un *386* !
P.S. : je tiens à dire que la semaine, je travaille sur un 286 EGA et que les jeux que j'ai dessus sont tous à passer par la fenêtre et à jeter dans le Gave !

A.J., Amigaïste invétéré

■*Vous jouez sur votre 286 pendant vos heures de travail ? Allez, faute avouée est à demi-pardonnée... Visiblement, vous n'avez jamais essayé de bons simulateurs de vol* (Flight simulator 3.0, *par exemple) ou de conduite* (Indianapolis 500...) *sur 386 ! C'est cher, mais c'est beau !*

Pour le STE

Je me trouve dans l'obligation de vous écrire étant donné le tas d'infâmies que vous avez proféré contre l'Atariste, je possède cette machine depuis le 2 novembre 1989 dernier.
Pour la compatibilité ST/STE, possédant une importante logithèque, je vous certifie que les seules problèmes rencontrés viennent, pour les jeux, des protections ; sans ces protections tous les jeux tournent, deux softs refusent de tourner, la Cubblin *demo ainsi que le* STOS *(un programme permettant de le faire tourner sur un STE existe et marche très bien).*
De plus les simulateurs bénéficiant du blitter sont ainsi plus fluide.
Le son est génial quant on fait la connexion avec une chaîne hi-fi.
Je possède un lecteur 3 1/2 externe acheté en Angleterre, et je n'ai AUCUN problème avec mon drive interne.
Pour le problème de sauvegarde de la résolution, le programme n'est vraiment pas insurmontable, seulement un petit octet à changer, un petit programme en GFA *de 6 lignes s'en charge très bien.*
L'augmentation de la mémoire est un jeu d'enfant et en cherchant bien on trouve des extensions mémoires à 890 F TTC.
De plus, des scrollings fait en GFA *laissent entrevoir des possibilités fabuleuses (un scrolling horizontal d'image néochrome est tout simplement sublîme).*
*Alors, s'il vous plaît arrêtez de descendre en flammes l'*Atari STE *c'est une superbe machine et Atari a le courage d'évoluer contrairement à certains qui stagnent depuis quelques années déjà. Amicalement.*

PO

Solidarités

Mon nom est Thomasz Zielinski. Je vis à Lublin, en Pologne. J'ai 14 ans. J'aimerais que vous passiez ma lettre dans votre revue car je recherche des correspondants. J'apprends l'anglais, le français et le russe. J'aimerais correspondre en anglais. Mon centre d'intérêt : le sport, les ordinateurs, la collection de timbres poste, de prospectus et d'étiquettes d'entreprises, d'hôtels et d'équipes de foot-ball. J'ai un ordinateur *Atari 65 XE* et un lecteur *Atari XC12*. J'aimerais échanger des programmes, des magazines, etc., concernant les ordinateurs Atari.

Tomasz Zielinski, Ul. Zelazowej Woli 8/18, 20-853 Lublin, Pologne.

Je voudrais vous remercier pour votre aide grâce à laquelle j'ai obtenu des jeux et des programmes pour *TO7/70*. Je voudrais aussi remercier les lecteurs de votre revue qui m'ont envoyé des jeux. Il y a chez nous plusieurs possesseurs de ce type d'ordinateurs et tous ressentent le manque de programmation pour cette machine. Pour propager cet ordinateur, j'ai envoyé à tous les possesseurs qui me sont connus, le matériel que j'ai reçu de France. C'est malgré tout très peu. Nous manquons de jeux, de programmes, de documentation, etc.
C'est pourquoi j'ai une proposition. J'enverrai à chacun qui voudra faire cet échange nos plus récents programmes et jeux pour d'autres ordinateurs *IBM, Commodore 64/128, Atari XL/XE/ST, ZX Spectrum, Amstrad* (cassettes ou disquettes) contre des jeux et des pro-

LE PACK CADEAU 500

10 logiciels
1 super manette
1 tapis souris
10 disquettes vierges
100 logiciels du Domaine Public

AMIE LE PRO.

LES PRIX INDIQUÉS SONT CALCULÉS REMISES DÉDUITES

LE PACK CADEAU 2000

Logiciel AEGIS ARTPAK
Logiciel AEGIS ANIMATOR
Logiciel AEGIS DRAW
Logiciel ARAZOK'S TOMB
+ 100 logiciels du Domaine Public

AMIGA 500

PROMO
AMIGA 500
+ PACK CADEAU ou
50 DISQUETTES 3" 1/2
3 390 F

PROMO
AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU ou
100 DISQUETTES 3" 1/2
5 990 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 790 F

PROMO
AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
+ MONIT. COULEUR 1084
6 590 F

PÉRIPHÉRIQUES

LECTEURS	**– 15 %**
3" 1/2 externe	840 F
5" 1/4 externe	1430 F
EXTENSION MÉMOIRE	**– 15 %**
512 Ko	840 F
512 Ko + horloge	1.010 F
DISQUES DURS	**– 15 %**
A 590 20 Mo	4.496 F
+ 1 Mo mémoire	1.190 F
MONITEURS	**– 15 %**
1084 P	2.490 F
PHILIPS 8832	2.110 F
SON	**– 15 %**
INTERFACE MIDI BUS	490 F
PERFECT SOUND	807 F
AMAS	1.090 F
DIVERS	**– 12 %**
MOUSE MASTER	220 F
MINI AMP 3	255 F
MINI AMP 5	785 F
VIDÉO	**– 12 %**
DIGIVIEW GOLD	1.660 F
GENLOCK GST 30XP	4.100 F
GENLOCK GST GOLD	5.490 F
HOME VIDÉO KIT	3.950 F
MINI GEN	1.660 F
SCANNERS	**– 10 %**
PRINT TECHNICK A4	4.490 F
HANDY SCANNER 4	2.690 F
TABLETTES GRAPHIQUES	**– 15 %**
CRP A4	4.240 F
CRP A3	7.200 F
SOURIS	**– 15 %**
CONTRIVER	315 F
CORD LESS	799 F

LOGICIELS

– 12 % sur les prix indiqués ci-dessous.

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

TWIN WORLD	240 F
IRON LORD	280 F
SIM CITY	290 F
HIGHWAY PATROL 2	230 F
STUNTCAR	240 F
SHADOW OF THE BEAST	290 F
GHOSTBUSTERS II	260 F
WILD LIFE	170 F
LES VAINQUEURS	330 F
BAD COMPANY	230 F
LES JUSTICIERS	260 F
CRAZY SHOT	200 F
HELLRAIDER	190 F
INDY AVENTURE	290 F
DRAKKEN	280 F
WALLSTREET	200 F
LIGHPHASER	350 F
MAGNUM 4	280 F
OPERATION THUNDERBOLT	270 F

EN MARS

Super promo sur les périphériques

de – 10 % à – 30 %

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE / **OCCASION**	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	43.57.82.05 / 43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

PROMO
AMIGA 2000
+ PACK CADEAU
8 200 F

PROMO
AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU
10 200 F

PROMO
AMIGA 2000
+ ÉMULATEUR XT
+ MONIT. COULEUR
+ PACK CADEAU
11 990 F

PROMO
AMIGA 2000
+ ÉMULATEUR AT
+ MONIT. COULEUR
+ PACK CADEAU
15 990 F

PÉRIPHÉRIQUES – 15 %

LECTEUR INT. 3" 1/2	1.190 F
EXTENSION 2 Mo	5.770 F
DISQUE DUR 30 Mo	5.090 F
DISQUE DUR 45 Mo	6.200 F
PROMO EXCEPTIONNELLE	
DISQUE DUR 20 Mo	2.200 F
ÉMULATEUR XT	2.900 F
ÉMULATEUR AT	8.250 F

CONSOMMABLES ET ACCESSOIRES – 15 %

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **5,50 F** l'unité
par 50 : **5,90 F** l'unité
par 10 : **6,40 F** l'unité

BOITES DE RANGEMENT – 15 %

Pour 40 disquettes 3" 1/2, avec clé	63 F
Pour 90 disquettes 3" 1/2, avec clé	85 F

IMPRIMANTES – 12 %

CITIZEN	
120 D	1490 F
SWIFT 24	3 990 F
STAR	
LC 10	1750 F
LC 10 Couleur	2 190 F
LC 24-10	2 990 F
EPSON	
LX 800-400	2 370 F
LQ 500-400	3 510 F
MANNESMAN TALLY	
MT 81	1540 F
COMMODORE	
MPS 1230	1400 F
MPS 1500 couleur	2 200 F

LOGICIELS

– 12 % sur les prix indiqués ci-dessous.

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

ANIMATION GRAPHISME	
ANIMAGIC	780 F
DELUXE PAINT III	790 F
DIGI PAINT III	850 F
PHOTON PAINT 2.0	990 F
FANTAVISION	390 F
TITRAGE VIDEO	
DELUXE VIDEO III	750 F
PROVIDEO PLUS	2.490 F
IMAGE DE SYNTHÈSE	
SCULPT 3D XL	1.200 F
SCULPT 4D JUNIOR	1.300 F
SCULPT 4D	4.200 F
PAO - TRAITEMENT TEXTE	
EXCELLENCE	2.200 F
KINDWORDS	560 F
PROFESSIONAL PAGE 1,2	2.990 F
PAGE STREAM	2.300 F
SUPERBASE PRO	1.390 F
MAXIPLAN	1.200 F

COMODORE 64

C 64	990 F
1541	1.200 F
C 64 + 1541	1.990 F

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR - 13-90. RC 86 B 2526.

grammes pour *TO7/70* (cassettes et cartouches).

Czeslaw Koldziejczyk,
ul. J. Matejki 41/149,
Sosnowiec, Pologne.

■*Au moment où l'on parle beaucoup de solidarité franco-polonaise, il est utile de rappeler que la passion des jeunes Polonais pour l'informatique, dont témoigne le bon millier de lettres reçues à la rédaction de* Tilt, *depuis quatre ans, n'a pour freine que la pénurie d'ordinateurs et de programmes. Nous publions les lettres de ceux qui désirent correspondre avec des jeunes Français et pour lesquels la barrière du langage ne constitue pas un obstacle sérieux.*
Mais, dans leur majorité, nos correspondants polonais ne parlent malheureusement que leur langue. Si certains d'entre vous parlent ou apprennent le polonais, nous nous ferons un plaisir de les mettre en rapport avec eux.

Soyez branchés

J'ai acheté un moniteur SC 1224 et, à mon grand étonnement, je ne trouve pas de prise afin de brancher mon casque de walkman ou une chaîne hi-fi. Existe-t-il des périphériques pour remédier à mon problème (ou bien j'aurais besoin d'une deuxième paire de lunettes). Je voudrais aussi savoir si on peut enregistrer des images de nos jeux sur console vidéo (faire comme Micromania qui vend des cassettes vidéo nous montrant des jeux). **Anonyme.**

■*Inutile de vous achetez des lunettes : vous ne trouverez pas de prise pour casque ou chaîne hi-fi sur le moniteur SC 1224, pour la bonne raison qu'il en est dépourvu, contrairement au SC 1425 de la même marque. La prise pour casque se trouve sur le flan gauche du SC 1425. Puisque le* 520 ST, *contrairement au* 520 STE, *ne possède pas de sortie pour chaîne hi-fi, vous devrez prélever le signal sonore sur la prise Péritel, conformément aux indications données en page 30 de notre numéro 69 (septembre 1989). En attendant qu'un fabricant s'intéresse à la confection d'adaptateurs...*
Pour enregistrer les images de l'ordinateur sur cassette vidéo, il vous faut transformer les signaux RVB de l'ordinateur en un signal composite enregistrable. Il vous faut pour cela utiliser un codeur PAL ou SECAM (selon le standard de votre magnétoscope).
Pour plus de renseignements sur la mariage micro/vidéo, reportez-vous au dossier Initiation du n° 71 de Tilt.

PC Maltraité

Je commence à en avoir marre de voir le *PC* critiqué partout. La plupart des lecteurs de *Tilt* et même (mais si !) les journalistes de *Tilt* semblent mépriser les compatibles IBM. J'ai même relevé ceci dans votre magazine : « (...) les versions *Spectrum, CPC* et *PC* sont sorties. On attend toujours les versions 16 bits. » Une petite erreur qui en dit long sur le climat que créent les *PC*. Je serais prêt à parier que la plupart des possesseurs d'*Amiga* ou de *520 ST* jugent le *PC* uniquement sur les jeux qui sortent sur ces machines. Ils ont tort. Les éditeurs de logiciels sous-exploitent les *PC*. Enfin, ça al'air de s'arranger (simulateurs de vol, *Budokan*) : ils utilisent enfin les cartes EGA et VGA. Vous me direz : les *PC* sont chers, c'est pour cela que les éditeurs développent moins sur *PC*. Peut-être. Mais, alors, pourquoi ne voit-on aucun jeu à la hauteur alors que les *PC* sont les ordinateurs les plus vendus au monde ? Même *Commodore, Atari* et *Amstrad* fabriquent des compatibles. Alors que les utilisateurs imbus de leurs machines redescendent de leur nuage : je n'aimerais pas voir la tête qu'aurait *Autocad 3D* sur *520 ST* ! Cela dit, continuez, il est très bien votre canard...

Sébastien Sauvage

■*Plusieurs lettres de la même tonalité nous sont parvenues dernièrement. De quelle humiliation injustifiée nous serions nous rendus coupables ? Que ces lecteurs trop prompts à dégainer leur plume pour défendre leur machine qu'ils croient attaquée, rengorgent leur courroux et lisent, en guise de pénitence, le dossier « Votez PC », du n° 66 de* Tilt ! *Le* PC *est un ordinateur que nous apprécions de plus en plus, notamment en raison de la qualité graphique du mode VGA et de l'excellent niveau des programmes (en particulier des simulateurs de vol) qui viennent enrichir sa logithèque. Revers de la médaille : le prix élevé des versions « musclées » de la machine qui les rend inaccessibles à la majorité des joueurs.*

STE pro pirates ?

Nouveau possesseur d'un *STE* et ancien d'un *STF*, je t'écris pour te parler de deux domaines qui me tiennent à cœur et qui se trouvent liés : le piratage et la campagne anti-*STE*.
Il se trouve que je possède quelques originaux (*GFA 3.0, GFA Raytrace, Populous, Falcon*) et une petite centaine de copies « pirates ». Sur ces originaux, seul le *GFA 3.0* marche. Les trois autres plantent. En revanche, parmi les copies, des jeux comme *Rick Dangerous* ou *Kick Off* qui, selon toi, devraient planter, tournent parfaitement. Me voici donc dans une situation où, par conscience envers les éditeurs, je m'étais mis sur le tard à acheter des originaux et je constate que ceux-ci, achetés au minimum 250 F, plantent alors que des copies obtenues gratuitement marchent parfaitement. Résultat : je suis dégoûté et je continuerai à me procurer des copies pirates, plus que jamais. La conséquence de ceci est qu'un *STE* alimenté en jeux déplombés aura beaucoup moins de problèmes qu'on ne le dit. Il en résulte que changer son *STF* contre un *STE* devient très rentable dans la mesure où un *520 STF* se revend 2 500 F et qu'un *STF* peut s'acheter 3 000 F avec une remise pour étudiants. 500 F pour repartir avec une machine neuve, plus performante (blitter, prise pour chaîne hi-fi, c'est incroyable ce que ça améliore le son) et, avec des copies, pratiquement totalement compatible, moi, j'estime que c'est une bonne affaire. Cela dit, tout les goûts sont dans la nature et on peut très bien préférer un *Amiga* (ou un *Archimèdes*)... **T.X.**

■*Les incompatibilités de l'*Atari STE... *Voilà un prétexte rêvé pour les joueurs pirates en quête de justifications faciles ! Le pire, c'est qu'au moins pour ce qui concerne le constat, ils n'ont pas tout à fait tort. Dans la quasi totalité des cas, ce sont, en effet, les moyens de protection des jeux qui sont responsables de l'incompatibilité. Ceci explique notamment la compatibilité des versions « crackées » de certains des jeux de la liste du* Guide Tilt 90. *Vous pouvez être sûr, cependant, que les éditeurs font le nécessaire pour retirer aux pirates tout semblant d'excuses : leurs nouveaux softs sont, en principe, compatibles avec le* STE *et certains logiciels plus anciens devraient être (ou sont déjà) adoptés à la nouvelle version du* ST.

Tableurs sur ST

En réponse à un lecteur, nous avions indiquédans le Forum de notre précédent numéro, que le tableur IDW Power était temporairement indisponible. Et bien, sachez qu'il n'en est rien ! Upgrade Editions, éditeur de programme, nous fait savoir que ce produit est disponible depuis un an et nous communique un numéro de téléphone pour les lecteurs qui désireraient en savoir plus : (1) 43.44.78.88. Vous pouvez également vous reporter à l'article que nous avons consacré à IDW Power, dans le n° 58 de *Tilt*.

Tilt sur le divan

Je vous écris pour vous dire que, d'une part, vous êtes le meilleur journal de micro et, d'autre part, pour soulever deux petits problèmes qui nuisent à votre réputation de « first » (premier, pour les francophones endurcis !). Le premier concerne la rubrique *Forum*. J'ai l'impression que vos réponses relèvent parfois du pseudo-psychologue. Je m'explique : un pseudo-psychologue est, à mon sens, un psychologue qui a la faculté de répondre à côté de la plaque.
1. Cherchez, dans la rubrique « revendeurs pirates ? ». Cette personne, que je félicite pour sa lettre détaillée, vous annonce certains abus de revendeurs, et vous lui répondez en six lignes que le débat est relancé ! Ensuite, cherchez « Tilté frustré ». Lui vous annonce qu'il désire

LE PACK CADEAU AMIE

10 logiciels de jeu
1 super manette de jeu
1 tapis souris
10 disquettes vierges
100 logiciels du Domaine Public

AMIE LE PRO.

LE PACK CADEAU MEGAPAGE

Logiciel LE REDACTEUR
+ Logiciel
TIME WORK PUBLISHER

ATARI ST

PROMO — **520 STE** + PACK CADEAU — **3 490 F**

PROMO — **520 STE** + MONIT. COUL. SC 1425 + PACK CADEAU — **5 490 F**

PROMO — **520 STE** + 50 DISQUETTES 3" 1/2 — **3 490 F**

PROMO — **520 STE** + MONIT. COUL. SC 1425 + 100 DISQUETTES 3" 1/2 — **5 490 F**

LES PRIX INDIQUÉS SONT CALCULÉS REMISES DÉDUITES

ATARI MEGA ST

PROMO — **MEGA ST1** + 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC — **5 290 F**

PROMO — **MEGA ST1** + MONIT. MONO SM 124 + Pack cadeau MEGAPAGE — **6 490 F**

PROMO — **MEGA ST4** + 100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC — **13 500 F**

PROMO — **MEGA ST4** + MONIT. MONO SM 124 + Pack cadeau MEGAPAGE — **14 700 F**

PÉRIPHÉRIQUES

LECTEURS EXTERNES	**– 15 %**	**DIGITALISEURS D'IMAGE**	**– 15 %**
3" 1/2 externe	840 F	PRO 89	2 400 F
5" 1/4 externe	1 430 F	VIDI ST	1 790 F
DISQUES DURS	**– 15 %**	**DIGITALISEURS DE SON**	**– 10 %**
Méga file 30	3 990 F	ST REPLAY 4.0	620 F
Méga file 60	6 540 F	PRO SOUND	580 F
Méga file 44	8 000 F		
MONITEURS	**– 15 %**	**EMULATEURS**	**– 10 %**
Monochrome SM 124	1 200 F	PC SPEED	2 240 F
Couleur SC 1425	2 200 F	SUPER CHARGER	2 690 F
Multisyne EIZO	4 990 F	MAC SPECTRE GCR	4 040 F
		MAC ALADIN	2 240 F
TABLETTES GRAPHIQUES	**– 10 %**	**SCANNERS**	**– 10 %**
PRINT CRP A4	4 040 F	PRINT TECHNIC	4 940 F
PRINT CRP A3	7 640 F	HANDY SCANNER	2 690 F
DIVERS	**– 15 %**		
SOURIS ANKO	330 F	TUNER TECH	1 180 F
TRACK BALL	390 F	SOURIS BMC	895 F

LOGICIELS

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE – 12 %

ARMADA	310 F
BAD COMPANY	230 F
BOMBER	290 F
CHAMBERS OF SHAOLIN	220 F
CHAOS STRIKE BACK	250 F
ESS	280 F
INDIANA JONES AVENTURE	280 F
INTRUDER	240 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	250 F
OPERATION THUNDERBOLT	190 F
TANK SHERMAN M4	240 F
ULTIMA V	280 F
IRON LORD	250 F
AUSTERLITZ	270 F
SPACE HARRIER II	190 F
DRAKKEN	280 F
BLOOD WYCH DATA CHOK	170 F
GREAT COURT	260 F
BAT	350 F
ENTREPRISE	200 F
TWINWORLD	230 F

EN MARS

Super promo sur les périphériques

de – 10 % à – 30 %

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

	✉	☎
VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE / **OCCASION**	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	43.57.82.05 / 43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

IMPRIMANTES – 12 %

CITIZEN		**EPSON**	
120 D	1 490 F	LX 800-400	2 370 F
SWIFT 24	3 990 F	LQ 500-400	3 510 F
MANNESMAN TALLY		**COMMODORE**	
MT 81	1 540 F	MPS 1230	1 400 F
		MPS 1500 couleur	2 200 F
STAR			
LC 10	1 750 F		
LC 10 Couleur	2 190 F		
LC 24-10	2 990 F		

CONSOMMABLES ET ACCESSOIRES – 15 %

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : **5,50 F** l'unité
par 50 : **5,90 F** l'unité
par 10 : **6,40 F** l'unité

BOITES DE RANGEMENT - 15 %

Pour 40 disquettes 3" 1/2, avec clé	63 F
Pour 90 disquettes 3" 1/2, avec clé	85 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ____________________
ADRESSE ____________________
____
VILLE ____________________
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TÉL ____________________
MON ORDINATEUR ____________________

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F   C.R. 60 F   TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE ____________ SIGNATURE

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR – T 3-90. RC 86 B 2526.

un 16 bits pour son travail et son plaisir, rien de plus normal ! Vous lui répondez en gros que voler, c'est pas beau et qu'il faut économiser ou chercher un club ! Si ce pauvre garçon habite en province dans un village, les clubs doivent être rares et s'il devait économiser le peu d'argent de poche qu'il a (selon ses dires) que ferait-il le reste de son temps sans argent ! Quant aux petits boulots, ils sont rares pour quelqu'un qui habite à la campagne ! Si je parle tant de la province, c'est parce que c'est là que doit se poser le gros problème. Il demandait une réponse concrète mais, rassurez-vous, je pense que beaucoup de réponses sont correctes.
Le deuxième petit problèmes que je vois dans ton magazine, c'est l'absence d'une rubrique jeux de cafés. Hé oui ! Pourquoi ne pas commenter les derniers jeux sortis sur arcade ? Certains fous de la manette comme moi seraient heureux de voir certains jeux testés (...).

Un tilté frustré, soucieux du détail

■*Allongez-vous et racontez-moi votre enfance... En tant que pseudo-psychologue véreux, je me contente souvent d'écouter mes clients et d'empocher l'argent, ce qui explique le caractère parfois laconique (voire lacanique) des réponses. S'ajoute à cela qu'un journal réputé sérieux ne peut se permettre d'avancer des accusations sans preuve. Nous avons donc laissé à l'auteur de la missive la responsabilité de ses propos sur le piratage dans les boutiques (nous attendons d'ailleurs toujours la réplique des revendeurs !). N'attendez pas non plus de nous de solution miracle au problème du « Tilté frustré » qui peine à amasser les deniers nécessaires à l'achat d'un ordinateur. Malheureusement, le solutions ne dépendent pas de nous ! Nous souhaitons seulement à tous les « tiltés frustrés » de France et d'ailleurs une prochaine réalisation de leurs rêves informatiques, d'autant qu'il n'est pas obligatoire de débuter avec un* Archimede *: on aurait tort de sous estimer l'intérêt des 8 bits dont les prix ne cessent de baisser sur le marché de l'occasion. En ce qui concerne les jeux de cafés, il semble établi que la censure de votre surmoi sur votre ça, vos pulsions de joueurs, refoulées en raison d'un fort compréhensible complexe de culpabilité qui n'est pas sans rapport avec la symbolique de la manette, vous empêche de lire les nombreux articles du docteur A.H.-L. sur l'arcade. Ce qui, pour un acte manqué, est plutôt réussi.*

MAO : révolutionnaire

Je t'écris pour te demander ce que je peux faire avec un orgue électronique Yamaha PSR 47 et mon *Amiga 500* chéri (évidemment grâce à la prise MIDI). Je te demande ceci car je ne comprends vraiment rien à la MAO : certains m'ont parlé de synthétiseurs multitimbraux, d'autres d'orgues électroniques qu'on ne pouvait pas brancher sur un *Amiga*, ou encore de disques durs et d'extensions mémoire. Car voici mon vrai problème : je possède un orgue électronique. Donc, ce n'est pas un synthétiseur (on m'a dit aussi qu'un synthétiseur valait 5 000 F). Je voudrais aussi te demander quel est le meilleur livre pour apprendre l'assembleur (sur Amiga 500, bien sûr).

Florent Coste

■*La norme MIDI définit un standard de communication numérique entre intruments de musique. Les paramètres concernent, par exemple, la hauteur du son (note jouée, vibrato), la dynamique (volume sonore de la note) etc. Dans un instrument MIDI à clavier (orgue électronique MIDI, piano MIDI, synthétiseur MIDI), le clavier génère des codes qui pilotent l'électronique de l'instrument. Mais ces mêmes codes peuvent également être envoyés vers d'autres instruments MIDI avec ou sans clavier, qui deviennent alors esclaves du premier, ou acheminés vers un ordinateur qui peut les stocker et en faciliter l'édition. Un logiciel qui permet d'enregistrer ces codes — c'est-à-dire, en définitive, le morceau — est appelé séquenceur. Le séquenceur est à son tour capable de jouer le rôle d'un clavier (et même de plusieurs claviers en utilisant plusieurs des 16 canaux MIDI) et devient le chef d'orchestre des instruments MIDI connectés (synthés, échantillonneurs, boîte à rythmes MIDI etc.). D'autres programmes, appelés éditeurs de sons, se chargent, quant à eux, de communiquer aux synthétiseurs MIDI programmables des paramètres de commande servant à la création ou à la modification d'un son. Mais ne nous égarons pas... Un synthétiseur polyphonique est capable de jouer plusieurs notes simultanément, un synthétiseur multitimbral peut en outre jouer ces notes avec des timbres (des sons) différents. Quant à votre orgue électronique, il ne pourra être piloté par votre ordinateur que s'il est muni d'une prise MIDI. En ce qui concerne les livres sur l'assembleur de l'Amiga, vous risquez de n'avoir pas grand chose à vous mettre sous la dent : les rares bouquins existants, trop professionnels, risquent au contraire de vous mettre sur les dents, il n'y a pas de secrets, le mieux est de s'initier par tâtonnements successifs en s'appuyant sur un bouquin quelconque.*

Résolution d'un problème de résolution

Je viens de faire l'acquisition d'un *Atari 520 STE*, dont je suis très content. Ce n'est pas mon premier ordinateur et c'est la raison pour laquelle j'ai une certaine expérience. Cependant, je me suis rendu compte que la sauvegarde du bureau GEM en moyenne résolution était impossible : le bureau se sauvegarde en effet obligatoirement en basse résolution. J'ai longtemps cherché un moyen de résoudre ce problème et j'y suis parvenu. Je peux donc charger directement le bureau GEM en moyenne résolution. C'est pourquoi je vous écris, afin que tous les lecteurs de votre superbe revue, possédant un *STE*, puissent profiter de cette astuce. Il suffit simplement de disposer d'un éditeur de secteurs : en ce qui me concerne, j'utilise Mutil.
Faites l'édition du fichier Desktof. Inf (son apparition sur la disquette résulte de la sauvegarde du bureau). En général, sur les éditeurs de secteur apparaît la décomposition du fichier d'un côté en HEXA et de l'autre en ASCII. Vous devez voir apparaître un #E suivi d'un espace, puis de deux caractères, puis d'un nouvel espace, puis de deux autres caractères. Ce sont ces quatre caractères qu'il faut modifier selon vos préférences et en vous référant au tableau ci-dessous.
Remplacez les quatres caractères (en fait deux couples de caractères séparés par un espace) pour ceux du tableau ci-dessous :

Visualisation	Icônes	Textes
Tri par nom	1 B 03	9 B 03
Tri par date	3 B 03	BB 03
Tri par taille	5 B 03	DB 03
Tri par type	7 B 03	FB 03

Cristophe Oronez

Dans le Guide Tilt 90*, nous donnions un remède plus simple, communiqué par Atari-France : éditez la cinquième ligne du fichier Desktop. Inf et remplacez E1812 par E1813.*

Pomme, mais pas poire

Abonné de longue date et Aplemaniaque depuis toujours, quelle ne fut pas ma joie en constatant que vous testiez dans le numéro 74 cette petite merveille de *Dragon Wars* sur *Apple IIe*.
Hélas, quelle ne fut pas ma stupéfaction en découvrant un horrible écran noir et blanc propre à rebuter tout amateur de jeux. Aussi, je vous signale que ce jeu affiche sur mon écran de superbes couleurs pour peu que la prise Péritel soit bien enfoncée. *Dragon Wars* est de plus entièrement manœuvrable à la souris, ce qui est loin d'être négligeable. Je dois également déplorer l'inertie affligeante des circuits de distribution.

Un défenseur acharné de l'Apple II.

■*Et oui, la majorité des possesseurs d'*Apple II *sont équipés de moniteurs monochromes. Tant pis pour eux !*

OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*

* plus 25 F de participation aux frais d'envoi

A320 ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK	EXPLORA AM	BAAL AM	PLAY BAC PC 3¼-TH K7 - TH DISK	COBRA ST CPC K7 CPC DISK	DEMONIA TH K7 TH DISC	DOSSIER KHA PC 5¼ PC 3½	SORCERER LORD CPC DISK	FORTERESSE CPC K7 CPC DISK PC 5¼ PC 3½	GRAND PRIX 500 CC ST-PC 5¼-PC3½ CPC K7-CPC DISK TN K7-TH DISK C 64 DISK	CASE SURPRISE ? AM-TH-ST CPC-PC-C64
HOT BALL AM	IRON TRACKERS ST-AM	LES RIPOUX ST-PC 5 TH K7 CPC DISK CPC K7	LIVINGSTONE CPC K7 CPC DISK	MATA HARI ST - CPC K7 CPC DISK	TETRA QUEST AM	OBLI-TERATOR AM	OCEANIA TH K7 TH DISK	ACTION SERVICE ST PC 5 PC 3	PHARAON PC 5¼-PC 3¼ CPC K7 CPC DISK	CRASH GARETT ST-PC 5 PC 3- CPC DISK
PORT OF CALL AM	QUAD CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK	L'AFFAIRE VERA CRUZ PC 5-TH DISK TH K7-CPC K7 C64 DISK	RODEO TH K7 TH DISK	SECRET DEFENSE CPC K7 CPC DISK	SKRULL ST	SOLEIL NOIR TH K7 TH DISK	SPACE RACER ST CPC K7	SPACE RACER BOB WINNER PC 3¼ PC 5½	STARTRAP PC 5½ PC 3¼	L'AFFAIRE SYDNEY PC 5-TH DISK TH K7-CPC K7 C64 DISK
SUPERSKI ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK TH K7-TH DISK	BIVOUAC AM-PC 5 TH DISK-TH K7 CPC K7 CPC DISK	INDOOR SPORTS AM	BLOOD MONEY ST	TURBO TRAX AM	LEATHERNECK AM	TEMPLE OF APSHAI C64 D - PC 5¼	X-RAY TH K7 TH DISK	ZONE PC 5¼ PC 3½	MONTEZUMA'S REVENGE PC 5¼	SKY BLAZER ST

AM : AMIGA - TH : THOMSON - ST : ATARI ST - CPC AMSTRAD CPC - PC : IBM PC et compatibles - C64 : COMMODORE 64

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionné au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE.

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

En qualité de Membre du Club :
- Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an.
- Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. **Vous n'avez aucune obligation d'achat.**
- Vous bénéficierez des supers prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE.
- Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels.

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

- **Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi).**
- En parrainant un ami, un membre de la famille et si il ou elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE, vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue, et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages, sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un (199 F TTC + 25 F d'envoi).

VENEZ VOIR LA BOUTIQUE DU CLUB



DANS LE HITECH CENTER

58/60, av.de la Grande Armée 75017 PARIS
Tél. : (1) 45 72 24 30 - (1) 40 55 95 95

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion.

BON DE COMMANDE

A RENVOYER A MICRO AVENUE
BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

TI76

	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

OUI, envoyez-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par :
CHEQUE - C.C.P. - CB N°
expire

Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE, je deviendrai Membre du Club à part entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %.
Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club, ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 %. A chaque parrainage, le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 %, ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai quitter le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club.
Je ne m'engage à aucun autre achat.

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTAL .... VILLE ....

Vous pouvez également passer votre commande à la boutique du club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles.

SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs).

" Les graphistes du mois"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé ____________
Logiciel utilisé ____________
Référence de sauvegarde des dessins ____________

Nom ____________
Prénom ____________
Age ____________
Adresse ____________

Téléphone ____________
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1 ____________
2 ____________
3 ____________
4 ____________
Marque de votre ordinateur ____________

Facultatif

Nom ____________
Adresse ____________

Téléphone ____________

Découpez ce bon et renvoyez-le à
TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS	BOUTIQUES
DOUBLE DRAGON II Virgin	GREAT COURTS UBI Soft
POPULOUS Electronic Arts	GHOSTBUSTERS II Activision
INTERPHASE Mirrorsoft	VOYAGEURS DU TEMPS Delphine
SKWEEK Loriciel	CHAOS STRIKE BIKE FTL
XENON II Mirrosoft	CHASE HQ Ocean
CHASE HQ Ocean	BAT UBI Soft
VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Software	Double Dragon II Virgin
NINJA WARRIOR Virgin	Sherman M4 Loriciel
FALCON Spectrum Holobyte	DRAKKHEN Infogrames
F 29 RETALIATOR Ocean	INDIANA JONES Lucasfilm

Vers la vraie 3D!

Filtre pour écran et lentille spécifique pour caméra: telles sont les deux inventions de Pierre Allio qui permettent de transformer en télévision en relief un écran classique! Avec ce système, plus besoin de lunettes et, surtout, les modifications à apporter à la chaîne vidéo sont mineures. Magnétoscopes, émetteurs, et autres récepteurs restent les mêmes. La première application de ce système nous vient de la société Handshake. Elle propose une version en relief de Turbo Cad 3D, un modéliseur 3D. Nous vous donnons rendez-vous dans notre prochain numéro pour plus de détails.

Résultats...

C'est à Paris, courant janvier 1990, qu'on a connu les gagnants du concours Micro Manager 1989 organisé par la FNAC, après les délibérations du jury. Ce dernier était composé de nombreuses personnalités: Marion Vannier d'Amstrad France, Christian Raby de la logithèque, Jean Mattern de l'ANCE, Louis Vild de LVI Diffusion, Yves Guillemot d'Ubi Soft, Jean Hoguet de la FNAC, Benoît Granger de Defis, Annie Rigoureau de LSA, Claude Villeneuve de L'Entreprise et Mathieu Brisou de Tilt. Le lauréat, Jean-Paul Gaufillet, propose la création d'une entreprise de nettoyage de monuments à l'aide d'un rayon Laser YAG. Les pespectives de ce nouveau marché, l'avancée technologique que représente cette idée ainsi que la qualité du projet présenté ont convaincu le jury. Le lauréat reçoit une dotation de 50 000 F correspondant au capital minimum d'une SARL. Micro Manager a aussi doté d'une même somme un projet d'un employé de la FNAC dans le cadre du concours interne à cette entreprise organisé sous l'égide de Micro Manager.

Tout à une fin...

Jean-Louis Gassée, figure médiatique phare d'Apple, quitte Cupertino. C'est sur fond de querelles de personnes mais aussi de résultats en baisse que cette information nous parvient. Considéré par certains comme un atout pour Apple, Jean-Louis Gassée avait en charge la direction de la mise au point et du développement de nouveaux produits. A son actif: le Mac portable et le II CX.

Jeu de rôle

Notre confrère "Les nouvelles de Moscou" rend compte, dans son édition du 2 au 8 février 1990, d'une étonnante expérience pratiquée en Union soviétique: un jeu de rôle destiné à dégager les grandes lignes d'un compromis entre différentes tendances du PCUS -conservateurs, modérés, rénovateurs et radicaux-. Les participants, plus d'une centaine, se sont prêtés au jeu d'une confrontation "à blanc" de leurs différentes sensibilités politiques. Destiné à placer ces joueurs d'un genre nouveau dans une situation engageant leur responsabilité personnelle, ce mini-congrès a surtout mis en évidence, d'après ses organisateurs, la difficulté d'obtenir un véritable consensus sur des sujets controversés. Il n'en reste pas moins que cette démarche originale mériterait d'être généralisée. A quand un réglement des conflits armés sur un plateau de jeu en carton ou grâce à un wargame informatique?

Paris Dakar

Vous le savez, Tilt s'est associé avec Tomahawk pour l'organisation du concours autour du jeu Paris-Dakar. Disponible sur Amiga, Atari ST, PC et compatibles, ce programme vous permettra peut-être de gagner une 205 Peugeot... Pour cela vous devez vous efforcer, dans un premier temps, de réaliser un score maximal et le communiquer, accompagné d'un code délivré par le logiciel, avant le 31 mars 1990 à Tomahawk. A titre d'indication, nous vous donnons ci-dessous les scores réalisés par l'équipe de Coktel Vision/Tomahawk.

1- François (Chef de projet et auteur) et Songolo (fabrication) ont réalisé 2h41 03 sur PC catégorie T3.

2- Kaki (graphiste) et Roland (PDG) ont réalisé 2h43 53 sur PC catégorie T3.

3- Nora (secrétaire) et René (test produits) ont réalisé 2h44 14 sur ST catégorie T2.

4- Fred (vidéo) et Yannick (graphiste en chef) ont réalisé 3h11 32 sur PC catégorie T2.

5- Thierry (graphiste) et Pierre (graphiste) ont réalisé 3H12 13 sur ST catégorie T2.

6- Pierre (graphiste) et son co-équipier ont réalisé 3h54 00 sur PC catégorie T3.

7- Manuello (édition) et Christian (graphisste) ont réalisé 4H05 sur Amiga catégorie T3.

Voilà, désormais, à vous de participer!

NEC et manettes

Magasin parisien connu des amateurs pour ses efforts en faveur de la console NEC PC Engine, Shoot Again propose une modification technique permettant l'utilisation de manettes de jeu non NEC sur la console PC Engine. Tous les modèles ne sont bien évidemment pas adaptables. Certains boutons sont nécessaires pour la gestion des procédures de lancement de jeux. En fait, cette modification est double. La première partie consiste à effectuer la connection entre manette et console. La seconde consiste à mettre l'autofire sur les boutons de tir. Tout cela est effectué en 48 heures moyennant 150 F. Il est aussi possible de ne faire qu'une modification (connection ou autofire) pour 100 F.

Nouvelle adresse

La Fédération nationale Microtel, Ademir et Framif change d'adresse. Toute correspondance doit lui être adressée au 18, avenue Parmentier, 75011 Paris.

Sega s'y colle!

C'est désormais confirmé, actuellement Sega travaille activement sur sa future console portable. Après Nintendo, Atari et NEC, Sega prouve ainsi qu'il n'est pas question de se laisser déborder par la concurrence. Il faut donc faire mieux que les autres... Cette portable disposera de ce fait d'un écran couleur et elle sera en mesure d'utiliser les cartouches de la console 8 bits classique. C'est très précisement là que Sega devance ses concurrents car, dès sa sortie, cette console disposera d'une logithèque d'importance et de qualité. Ni prix, ni date de lancement ne sont annoncées pour le moment. Patience...

Le Game Boy arrive!

Toujours à propos de console, l'importateur officiel de Nintendo en France annonce la venue offcielle du Game Boy pour le mois de septembre, qui devrait voir aussi le lancement en France de la Lynx. Le Game Boy sera commercialisé aux alentours des 600 francs avec Tetris. Les jeux seront proposées entre 150 et 200 F.

Serveur de luxe

Animé par Jean-Marc Fillette, Amstrad Tel+ est un microserveur RTC (réseau téléphonique commuté) destiné aux amateurs d'Amstrad CPC. Accessible 24 heures sur 24 -par le 16(1) 34-22-09-22-, il dispose de quatre voies et offre de nombreuses rubriques. Une nouvelle vient du reste d'être créée. Destinée à la programmation, elle offre des trucs et astuces, ou pokes et programmes de moins de 10 lignes trouveront place, un guide sur Discology ainsi qu'un système de questions/réponses avec garantie de réponse sous 48 heures.

Kolossal!

Le Cebit 1990 se tiendra en RFA du 21 au 28 mars à Hanovre. 3 600 exposants représentant 41 nations y seront présents et occuperont 18 halls. Un demi million de visisteurs y sont attendus!

Shoot Again

145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMEE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TEL. : 40 38 02 38

NOUVEAU PC ENGINE II "SUPER GRAFX" RGB Péritel
60 hrz + 1 jeu : 3450 frs
PC Engine normes péritel fançaises 50 hrz compatible tous moniteurs et toutes TV (100%) couleurs originales avec 1 jeux 1990 frs
Faites monter un auto fire sur votre joyspad d' origine

Exclusif
adaptation speed king pour votre PC Engine 100 frs
Promo NEC du mois
VOLVIEF 299 frs pour menbres du club uniquement

MEGA DRIVE péritel
60 hrz compatible tous moniteurs et toutes TV munies d' un canal AU.
2190 frs (sans jeux)
2490 frs avec Alex kidd

PC ENGINE NEC

PC Engine 60 hrz sans jeux	1490	Legendery axe	499*	Volvief	499*
PC Engine 60 hrz avec carte	1590	Dragon spirit	499*	Knight rider	549*
PC Engine 60 hrz + 1 jeux	1790	World court tennis	449*	Heavy unit	549*
PC Engine 60 hrz + 1 j. + carte	1890	Son son II	44*	Atomic robo kidd	499*
PC Engine 50 hrz + 1 jeux	1990	P 47	499*	Chase H.Q.	499*
PC Engine 50 frz + 1 J. + carte	2090	Dungeon explorer	435	R-type I	449*
Lecteur CD Rom	3990	Vigilante	499*	Galaga 88	395*
		Cyber cross	499*	Drunken master	350
Joyspad + doubleur	349	Ninja warriors	499*	Break in	499*
Freedom stick NEC	Tél	Final lap	549*	Pac land	449*
Xe 1 pro NEC	890	Gunhed	549*	Naxat open	449*
		Tiger heli	499*	Altered beast	475
Doubleur	199	Bloody wolf	549*	Neutopia	475
Tripleur	249	Digital champ	499*	Yaksa	499*
Quintupleur	299	Mr heli	499*	Moto roader	399*
		USA pro basket	499*	Rock on	449*
Adaptation speed king	100	Bullfiht	499*	Monster lair	525
Adaptation autofire	100	Motobike	519*	Valis II	525
Adaptation speed king + autofire	139	Shinobi	549*	Previews :	
Adaptateur NEC pour moniteur		PC kidd	499*	**Formation soccer**	
Amstrad	249	Triple battle Fl	499*	**Psycho chase**	

SEGA

Console sega	690
Lunettes 3D	299
Light phaser	349
Control stick	149
Rapid fire	129
Speed king sega	159
Dead angle	299
Dynamite dux	299
Golden axe	299
Psycho fox	299
Tennis ace	299
Cloud master	299
Spell caster	299
Galaxy force	299
Casino games	299
Wonder boy III	299
California games	299
tous titres en stock...	

NINTENDO

Import NINTENDO	
Adaptateur	299
Star war	395
Robocop	395
The strider	395
Nouveautées françaises	
Track and fiel II	375
Wizard and warriors	375
Megaman	375
Life force	375
Werstlmania	375
Alpha mission	375
Section Z	375
Rush'n attack	375
Ikarri warriors	375
Tiger heli	375
Robo warrior	375
Mario bross II	375

RENSEIGNEMENTS TEL : 40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : 40.34.36.26

NOM..........
PRENOM..........
ADRESSE..........
..........Tél :..........

Matériel..........
....
Frais de port..........
Montant total..........

Bon à retourner, rempli à SHOOT AGAIN
145 rue de flandre 75 019 Paris
Réglement par chèque à SHOOT AGAIN (frais de port 25 frs) ☐
Réglement par contre remboursement (frais de port 40 frs) ☐

ECTS 90

Lecteurs habituels de Tilt, sachez que le salon dont il est ici question vous est interdit. L'European Computer Trade Show 1990, qui se tiendra à Londres du 1 au 3 avril, est réservé aux professionels de la micro informatique de loisirs. Les amateurs de Shoot'em up et de joystick sont bannis pour que les pros puissent traiter tranquillement leurs affaires. On nous informe ainsi de la venue d'éditeurs majeurs d'outre-Atlantique: Accolade, Activision, Bethesda, Broderbund, Electronic Arts, Electronic ZSoo, Lucasfilm, Microprose et Mindscape sont annoncés. Pour Davis Sherryl de la Software Publishers Association (SPA), une association d'éditeurs américains, cela montre l'intérêt que portent les Américains au marché européen. Tant en terme de marché que de source de produits potentiels pour leur propre marché. Les organisateurs de ce salon soulignent que les Européens seront toutefois bien représentés à l'ECTS. Ocean, US Gold, Psygnosis et Virgin seront ainsi les dignes représentants de la domination britannique (sic) sur le marché européen (resic) dixit les organisateurs britanniques! Côté ouest-allemand, Ariolasoft, EAS, Profitsoft, RushWare et Starbyte seront présent, ainsi que les Français Coktel Vision, Infogrames, Loriciel, Silmarils et Titus. Enfin, les consoles seront à l'honneur du fait de la présence de l'importateur britannique de Nintendo. Bref, plus de 100 sociétés seront rassemblées à ce salon où le véritable passionné ne pourra pas venir.

On ferme!

Espace de loisirs dans la ville, Planète magique annonce sa fermeture temporaire. Travaux, améliorations et corrections devraient être apportés à l'ensemble. Le dossier de presse explique: "nous avons pris la décision de fermer provisoirement Planète Magique afin d'offrir au public une planète vraiment magique". Cela voudrait-il dire qu'elle ne l'était pas vraiment avant, que les premiers visiteurs n'ont payé que pour entrevoir une vision du futur? Mystère. Pourtant notre estimé confrère le Canard enchaîné semble privilégier cette thèse en expliquant que les premiers clients ont été des "gogos"! Les amateurs de julienas du Canard, qui d'ailleurs devrait se pencher sur le moulin à vent, auteurs de cette dure affirmation etayent leur constat en expliquant notamment que le prix de l'entrée a été divisé par deux. Ce qui n'est, à l'évidence, pas à verser au crédit d'un éventuel succès de l'équipe dirigeante de Planète magique...

Rappel...

La société SFMI rappelle à nos lecteurs qu'elle distribue les éditeurs suivants: US Gold (labels Access, Epyx, Capcom), Ocean (Imagine), Gremlin Graphics, Delphine Software, Psygnosis, Palace Software et Hewson. Autrement dit, les appels et ou courriers à SFMI concernant d'autres éditeurs ne sont pas à adresser à cette société.

Amiga en baisse

Actuellement secouée par certains remous, notamment le départ de son directeur, la filiale française de Commodore annonce un diminution des tarifs de divers produits de la gamme Amiga 500. Avec moniteur couleur et extension de 512 Ko, l'A 500 est désormais à 7 180 FTTC. La machine seule est, de ce fait, proposée à 3 690 F TTC contre 3 990F précédemment alors que le prix du marché est toujours situé aux alentours des 3 490F! Côté périphériques, l'écran couleur est désormais à 3500F, l'extension mémoire à 990 F TTC. Enfin, soulignons aussi la baisse de Starter Kit et Home Office Kit. Dommage que tout cela soit annoncé après Noël et le nouvel an!

A noter

Music Logiciel change d'adresse. C'est ce que nous annonce son responsable, Charles Callet, créateur et réalisateur de musiques de nombreux jeux. La nouvelle adresse de Music Logiciel est: Parc Tolstoi, 1, rue Pascal, 69100 Villeurbanne.

A ne pas manquer!

Du 7 au 16 avril se tiendra à Paris, au Parc des expositions de la porte de Versailles, le 11e salon international de la maquette et du modèle réduit. Divers éléments rendent ce salon vivant: plan d'eau de 500 mètres carrés avec en persepctive de belles batailles navales, circuits géants pour trains électriques, espace aérien réservé aux objets volants identifiés ou non, genre hélicoptères avions et autres, pistes pour voitures, camions, motos et autres, ateliers de figurines, etc. Signalons qu'à cette occasion se déroule un championnat européen de maquettisme regroupant environ 300 réalisations. D'autre part, une bourse d'échange s'y tiendra les 14, 15 et 16 avril. Parallèlement à tout cela, se tiendra le 5e salon des jeux de société.

Fanzine pour l'ARC

Archimage est une fanzine destiné aux possesseurs d'Archimedes. Réalisé sur cette machine grâce au logiciel de mise en page d'Acorn, il propose diverses informations, des essais de logiciels, des initiations etc. Le n°1, d'importance limitée, est destiné à faire connaître cette nouvelle publication dans laquelle on retrouve des noms bien connus de l'univers Archimedes (Denis Jarril, Renaud Desportes, Brice Defeyer). Pour le recevoir, il suffit de devenir membre de l'association (loi 1901) Archimage. La cotisation s'élève à 30 F au titre de membre actif, et à 130 F pour les membres bienfaiteurs. Pour plus d'informations:
Archimage
4, allée des Vignerons
78310 Coignières

Tableur pour ST

Editeur d'outre-Manche, Kuma Computers annonce la venue de K Spread 4. Ce tableur sur Atari ST plus particulièrement destiné, dixit Kuma, aux professionels offre plus de 200 fonctions. Calcul statistique, gestion de données, prise en compte des dates et du temps, facilité de mise en oeuvre de la gestion des erreurs sont au rendez-vous. Entièrement graphique, il est en mesure d'intégrer divers éléments graphiques (lignes, cadres, camemberts) dans les tableaux afin de peaufiner la présentation des résultats. Capable de lire et écrire directement des fichiers aux formats Lotus WKS et WKI, il est livré en anglais avec un manuel d'environ 300 pages. Son prix est fixé à un peu moins de 130 livres soit environ 1300 F. Les possesseurs d'anciennes versions de K Spread ont la possibilité de l'acquérir pour une somme plus modeste. Toutefois cette offre est limitée dans le temps.

Objets 3D en AMIGABASIC pour A500

Hé oui, vous ne rêvez pas ! Vous avez bien lu, cette fois-ci, l'AMIGA est la vedette (j'ai réussi à trouver un programmeur fou sur AMIGA. Si, si c'est vrai!).

Ce Sésame est en deux parties.

La première est une routine qui permet d'afficher un cube en plusieurs modes (fil de fer, surfaces pleines, etc)
La deuxième partie est encore une routine, elle vous permet d'animer un cube (rotation en X ou Y ou Z)

LISTING n°1 MODECUBE

Remarque: vous devez mettre cette routine sur votre disquette basic (sur la disquette Extra). Cette disquette contient obligatoirement, la sous-routine BALL (animation de balle en multitâche démo offerte avec le basic). Si par malchance vous avez formaté cette disquette pour mettre un jeu débile, tant pis pour vous!

```
SCREEN
1,640,200,4,2:WINDOW 1,"
                 le cube
                 ",,2,1
touche:
    coul$=UCASE$(INKEY$)
    IF coul$="" THEN
a=1:c=3
    IF coul$="1" THEN
a=2:c=1
    IF coul$="2" THEN
a=3:c=2
    IF coul$="3" THEN
a=1:c=2
    IF coul$="4" THEN
a=2:c=3
    IF coul$="5" THEN
a=3:c=1

de:
    COLOR a,0
                 'color
avant plan,bleu arriere
plan
        AREA
(199,149):AREA (399,149)
        AREA
(399,69):AREA (199,69)
     'area 4 sommets a
l'avant
    AREAFILL

'areafill met a l'ecran

    COLOR 2,0
                 '
        AREA
(199,69):AREA (399,69)
     'dessus
        AREA
(449,49):AREA (249,49)
     'du cube
    AREAFILL
                 '
        AREA
(198,119):AREA (149,149)
     'ombre
        AREA (198,149)
                 '
    AREAFILL
                 '
    COLOR c,0
```

aMIE LE PRO.

NOS OCCASIONS

Matériel révisé, testé, garanti 1 an.

COMMODORE	
Unité centrale C 64	490 F
Unité centrale C 128	800 F
Unité centrale C 128 D	1.800 F
Lecteur disque 1541	650 F
Lecteur disque 1571	950 F
AMIGA	
Unité centrale AMIGA 500	2.900 F
Unité centrale AMIGA 1000	2.700 F
Unité centrale AMIGA 2000	6.990 F
AMSTRAD	
CPC 464 Mono	900 F
CPC 464 Couleur	1.500 F
CPC 6128 Mono	1.800 F
CPC 6128 Couleur	2.800 F
ATARI	
520 STF	2.000 F
1040 STF	3.000 F
MONITEURS	
Monochrome Hercule	550 F
Couleur C64	1.200 F
Monochrome ATARI	900 F
Couleur ATARI, AMIGA	1.800 F
IMPRIMANTES	
9 aiguilles : à partir de	600 F
24 aiguilles : à partir de	1.500 F

Nombreux lots de logiciels bradés, à partir de 10 F

REPRISE DE VOTRE ANCIEN MATÉRIEL
aMIE reprend au meilleur prix votre matériel COMMODORE - AMIGA - AMSTRAD - ATARI

NOS FORFAITS RÉPARATIONS

COMMODORE	
64 - 128 - 1541 - 1571	380 F
AMIGA	
A 500 - A 1000 - A 2000	720 F
AMSTRAD	
CPC 464 - CPC 6128	420 F
ATARI	
500 STF - 1040 STF - 520 STE	420 F
MONITEURS MONOCHROMES	490 F
MONITEURS COULEUR	650 F
EXTENSIONS 520 STE	
Extension 1 Mo :	890 F
Extension 2 Mo :	2.490 F
Extension 4 Mo :	4.990 F
EXTENSION 520 STF	
Extension 1 Mo :	890 F

- *Interventions et réparations par techniciens qualifiés, garanties 1 mois.*
- *Garantie d'origine assurée après modifications.*
- *Dépannage des appareils achetés chez nos concurrents, ceux qui vous ont garanti un service après-vente sans mauvaises surprises!*

aMIE
SERVICE TECHNIQUE ET OCCASIONS

Nouvelle adresse

13, Passage du Jeu de Boule - 75011 PARIS
Tél. : 43.57.82.05

RC 86 B 2526 - SCOR

```
                'retour
au standard
        AREA
(399,69):AREA (449,49)
   '
        AREA
(449,119):AREA (399,149)
   '
    AREAFILL
                        '
coul$=UCASE$(INKEY$)

balles:
                      a
prendre sur le disk
Extra
    OPEN
"Extra:Basicdemos/ball"
FOR INPUT AS 1
'ouverture fichier

ball$=INPUT$(LOF(1),1)
                'la
variable ball$ contient
    FOR x=1 TO 3
                  'le
fichier ball en complet
        OBJECT.SHAPE
x,ball$
 'defini l'objet x ayant
la meme
    NEXT x
                  'forme
que ball$
    CLOSE 1
                  'et on
referme toujours le
fichier
coul$=UCASE$(INKEY$)
    FOR x=1 TO 3
                   '
        OBJECT.X x,299

'coordonnee X de l'objet
x
        OBJECT.Y x,47

'coordonnee Y de l'objet
x
        OBJECT.HIT x,1,1

'determine la collision
entre objets
        OBJECT.AY x,-2

'deplacement vertical de
l'objet
    NEXT x
                 '
    OBJECT.AX 1,2

'deplacement horizontal
de l'objet
    OBJECT.AX 3,2


    FOR x=1 TO 3
                  trois
balles
        OBJECT.ON x
                   'fait
apparaitre les objets
        OBJECT.START x

'provoque le deplacement
    NEXT x
                       '
coul$=UCASE$(INKEY$)
    FOR x=1 TO 1700:NEXT
x               'boucle
d'attente
    FOR x=1 TO 3:
OBJECT.AY x,6:NEXT x
'deplacement vertical
    FOR x=1 TO 6000:NEXT
x               'boucle
d'attente
coul$=UCASE$(INKEY$)
    GOTO  touche
```

LISTING n°2
ROTACUBE

Vous pouvez définir le pas d'incrémentation de la rotation en X,Y,Z avec la touche I. Sinon les touches X,Y ou Z déterminent l'axe de rotation.

```
fenetre:
    SCREEN
2,640,200,4,2'

'ouverture fenetre
    WINDOW 2,"
            ROTATION D'UN
CUBE SELON AXES X, Y, Z
",,2,2
    CLS:DIM
x(20),y(20),z(20):co=2+1
+2*(2>14)
'dimension variables
    FOR i=0 TO 15

    'boucle lecture data
        READ
a,b,c:x(i)=a-100:y(i)=b-
100:z(i)=c-50   '
    NEXT i
debut:
    a=30:GOSUB
angle:GOSUB RotationZ
                'affichage
cube
    a=10:GOSUB
angle:GOSUB RotationY
                 '     "
WHILE a<>0

    'boucle
coordonnees:
    COLOR 0,2

AREA(180,185):AREA(580,1
85):AREA(580,25):AREA(18
0,25):AREAFILL   fond
couleur efface cube
    COLOR 3,0

'couleur valeurs
        LINE(10,170)-
(40,120):LINE -
(120,120):LINE (40,120)-
(40,70) 'dessin
coordonnees
        LOCATE 10,5 :PRINT
"z":LOCATE 15,5 :PRINT
"o";               'et
        LOCATE 15,14:PRINT
"y":LOCATE 21,1 :PRINT
"x";
'affichage
        LOCATE 1,3:PRINT
"APPUYER  X, Y, Z, S
(stop), I (increment) :

        LOCATE 2,33:PRINT
"Rotation de :
degres"          '
        LOCATE 3,27:PRINT
"Valeur de l'angle :  "

    IF a$="" THEN GOSUB
affideg
    'afficher
incrementation
    COLOR 2,0:LOCATE
1,47:PRINT r$
```

```
    LOCATE 2,47:PRINT
a$:LOCATE 3,46:PRINT a
'
  a=VAL(a$)

 'modifie valeur chaine

     COLOR 2,0

 'en valeur numerique

x=400+y(0):y=100-z(0)/2

'coordonnees x,y
FOR i=0 TO 15

 '
   :u=400+y(i):v=100-
z(i)/2:LINE(x,y)-
(u,v):x=u:y=v'
NEXT i
 '
entree:

 'saisie de caracteres
   r$=UCASE$(INKEY$)

 'saisie
   LOCATE 1,47:PRINT r$

 'affiche choix
   IF r$>="a" THEN
r$=CHR$(ASC(r$)-32)
   '
   IF r$="S" THEN GOTO
fin
   '
   IF r$="I" THEN GOSUB
affideg:GOTO debut
   IF r$<>"X" AND
r$<>"Y" AND r$<>"Z" AND
r$<>"I" THEN GOTO entree
ELSE f=ASC(r$)-87

   LOCATE 3,46:PRINT
a:GOSUB angle
    'calcul de l'angle
   ON f GOSUB
RotationX,RotationY,Rota
tionZ        'saut aux
calcul de rotation
   WEND

  'fin boucle
fin:
  'fin programme
CLS:PRINT :PRINT
:PRINT :PRINT :PRINT
:PRINT
     PRINT "

termine......bye.....":E
ND

DATA
0,100,100,0,0,100,100,0,
100,100,100,100,0,100,10
0,0,100,0,100,100,0,100
DATA
0,0,0,0,0,0,100,0,100,10
0,0,100,100,100,100,0,10
0,100,0,0,0,0,0,0,0,100
angle:

a=a*3.1416/180:c=COS(a):
LOCATE 3,46:PRINT
a:s=SIN(a):RETURN
affideg:
     'a$=INKEY$:IF a$=""
THEN affideg
    'saisie touche
      LOCATE 2,47:LINE
INPUT ;a$
      'IF ASC(a$)<48 THEN
affideg
     'exclure touches
autre
      'IF ASC(a$)>57 THEN
affideg
    'que numeriques
      'LOCATE 2,47:PRINT
a$
       RETURN
RotationX:
     FOR i=0 TO
15:b=y(i):d=z(i):y(i)=b*
c-d*s:z(i)=b*s+d*c:NEXT
i:LOCATE 3,46:PRINT
a:RETURN
RotationY:

     FOR i=0 TO
15:a=x(i):d=z(i):z(i)=d*
c-a*s:x(i)=d*s+a*c:NEXT
i:LOCATE 3,46:PRINT
a:RETURN
RotationZ:
     FOR i=0 TO
15:a=x(i):b=y(i):x(i)=a*
c-b*s:y(i)=a*s+b*c:NEXT
i:LOCATE 3,46:PRINT
a:RETURN
```

Alors heureux? Bon, il ne manque plus que les PCWOMEN et PCMEN, ça va être très dur. Je vais essayer de trouver un programmeur fou pour le prochain numéro. Tiens, personne ne m'a interrompu dans ce Sésame!

Je peux déjà vous donner des informations confidentielles sur le sondage Sésame. La formule actuelle plaît à la majorité des sésamistes. Toutefois vous désirez surtout des Sésames pour ATARI, AMIGA et PC (je n'ai reçu que peu de réponses de personnes possédant un 8 bits, dommage car j'aime bien les 8 bits, alors j'ai décidé que j'en ferai quand même, na!). Vous faites tous DODO, vous trouvez tous que JUJU est génial (modestie mise à part). Heu, pour ma photo avec Clarkette je crois que ce sera impossible tant que Clarkette aura peur de l'appareil photographique (NDC: c'est du flash que j'ai peur mioumiammm).

Je vous quitte et Clarkette gable vous fait à tous un gros poutou!

JUJU & CLARKETTE

JUJU TETE EN L'AIR !

J'ai oublié (NDLR: et s'il n'avait oublié que ça!) d'indiquer dans le précédent Sésame (3D sur ATARI ST) que vous pouviez faire tourner le cube sur les axes X, Y et Z avec les touches curseur du clavier. Je me repens bien humblement

Bon pour une annonce gratuite

Ecrivez en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Cependant, seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tilt n° 76

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

VENTES

AMSTRAD

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + 180 jeux Aft the War + manette de jeux, pistolet Gunstick. Prix 3 300 F. **Laurent FENOGLIO. Tél. : 48.21.01.93 (après 18 h 30).**

Vds PC 640 K Jasmin First avec nbrx jeux et util. tels que Sram 1 et 2 et Delux Paint. Prix 3 500 F. **Stéphane CASTOT, 12, square Jacques-Sarrazin, 77680 Boissy-en-Brie. Tél. : 60.28.77.24.**

Vds PC portable Victor, 2 drives 3 1/2, batterie intégrée + transfo. + MS-Dos ; matériel neuf. Prix neuf 9 000 F, laissé à 6 000 F à débattre. **Marc PARVILLIER, 6, allée des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél. : 47.84.94.39.**

Vds Amstrad coul. 6128 + 2 joyst. + 30 nbrx + manuel. Prix 3 000 F. **Jean-Hubert DAUVILAIRE, 10, rue Saint-Maurice, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.25.87 (à partir de 19 h).**

Vds CPC 6128 mono + nbrx jeux + manette + livres, revues + boîte de rangement. Le tout pour 3 000 F. **David GRIETTE, 12, rue de Gournay, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : 60.20.87.25.**

Vds Amstrad CPC 6128 moniteur coul. + clavier + adapt. télé et radio + nbrx jeux : Dragon Ninja, Arkanoid... ainsi que 11 compil. + 1 joyst. : 7 990 F. **David LEE, 23, rue du Montparnasse, 75006 Paris. Tél. : 45.44.71.46.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 1 joyst. + cordon doubleur + cours autoform. + assembleur + livre progr. + nbrx super jeux. TBE pour 2 990 F ! **Stéphane KREIB, 13, parc de Diane, 78350 Jouy-en Josas. Tél. : 39.56.48.84.**

Vds CPC 464 mono. (très peu servi) + garantie 11-90 + 1 super joystick + nbrx jeux + livre. Vendu avec emballage d'origine : 1 500 F. **Mebarek HACHMAOUI, 48, rue Germain-Defresne, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.74.87.**

Vds Amstrad 1512 DD mono + impr. Brother M 1409 + joyst. + souris + nbrx jeux. Le tout en parfait état. 6 700 F. **Albert Angeli, 3, rue Maillol, 29200 Brest. Tél. : 98.41.51.28.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux (Crazys, Cars II, Op. Wolf.) + utilitaires + 50 revues et livres + boîte de rang. Le tout : 3 300 F. **Daniel CLOT, Le Mas, 38250 Lans-en-Vercors. Tél. : 76.95.43.66.**

Amstrad CPC 464 mono + 1 joys. + nbrx jeux et util. + multiface 2 + synthétiseur vocal (SSA1) + 104 revues + 2 livres sur Basic : 2 000 F le tout. **Cedric LORINO, 9, rue de Saumur, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : 30.92.56.64.**

Vds pour Amstrad multiface 2 + 400 F et le hacker 4-0 400 F ou ensemble 700 F + Barbarian 2, Western Game et une compil. de 15 jeux 100 F l'un. **Franck DEBULOIS, Axima-Relais, 73210 Aime. Tél. : 79.09.79.20.**

Vds Amstrad CPC 6128 monochrome + joyst. + jeux. Le tout 2 200 F. TBE. **Benjamin DAIRE, villa les Roses, 22, rue Abbée-Anne, 14640 Houlgate. Tél. : 31.24.19.94.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux + guide + revues + joyst. Le tout TBE pour seulement 2 500 F. **Gregory LETRIBOT, 56, rue de Villacoublay, 78140 Velizy. Tél. : 39.46.66.25.**

Vds jeux pour PC et compatibles : Star Ray, Legend of Djel, Targhan, Rocket Ranger, PC Goldhits. Le tout : 650 F. **Philippe PUIG. Tél. : 68.92.19.93.**

Vds nbrx jeux sur CPC 6128 : Les Ripoux, Qin, Peur sur Amityville, Pharaon.. (aucune vente par correspondance). **Emmanuel BERGON, 288, avenue d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.93.70.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + impr. DMP 2160 + manette + boîte de rangement + jeux + util. + 100 revues Amstrad. TBE. 4 800 F. **Samuel BERMON, 21, Grand-Rue, 86140 Scorbé. Tél. : 49.93.85.40.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul + meuble + lect. cass. + joyst. + revues : 3 000 F. Vends 55 disks jeux : 1 000 F. Arnaud LOQUET, 30, tour Baudry, 76360 Barentin. Tél. : 35.92.42.28.

Vds Amstrad CPC 464 écran monochrome + manette de jeux + 30 jeux (Robocop, Batman, etc.) + notice. Age 1 an et demi. Le tout : 1 600 F. **Jérôme ALIBERT, 3 allée du Brésil, 91300 Massy. Tél. : 69.20.61.73.**

Vds synthétiseur musical pour Amstrad CPC (clavier + 2 baffles stéréo + log.) valeur réelle : 2 500 F, vendu 1 200 F. **Franck NOGUERA, Bld Guy-Moquet, 13110, Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.66.27.**

Vds pour CPC : câble drive ext. (80 F), drive int. (600 F), lecteur K7 + câble (100 F), doubleur joy. (30 F), disk nettoy. (50 F), disks origin. (1=30 à 40 F). **Jean-Michel VALSEMEY, 28, rue Malhere, 27170 Beaumont-le-Roger. Tél. : 32.45.20.53.**

Vds CPC 464 coul. état impeccable : 1 500 F port recommandé compris ! **Ambroise ROUMENS, 40, résidence Font-Robert, 04160 Château-Arnoux. Tél. : 92.64.23.81.**

Vds Amstrad CPC 664 + joyst. + cordons extension + util. + livres + log. anglais. Le tout en TBE général, peu servi. Prix : 2 200 F. **David DUMONT, 8, rue Georges-Laroque, 76300 Sotteville-les-Rouen. Tél. : 35.73.96.99.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + 9 mois de garantie + nbrx jeux (Crazy Car 2, Barbarian 2...) livres conservés. Valeur : 4 900 F, cédé : 3 000 F. **Sébastien FUCHEY, 13, avenue de la Gara, 77250 Veneux-les-Sablons. Tél. : 60.70.45.76.**

Urgent vds Amstrad 6128 coul. + CPM + manuel + nbrx log. dont copieur et jeux originaux (R + type, etc.) + 1 manette + boîte rang. + 1 an garantie : 4 500 F. **Alex MISBAH, 42, rue Manin, 75019 Paris. Tél. : 42.08.66.98.**

Vds 18 jeux Amstrad K7 De 25 à 45 F. **Gilles METZ, 38, rue du Fossé Riepberg, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.04.12.**

Vds CPC 6128 coul. neuf + imprimante + multiplan + tasnord + manette + housses + jeux pour 4 500 F. Réduction possible. **Stéphane POUGIS, 2, rue Aristide-Briand, 54480 Cirey-sur-Vezouze. Tél. : 83.42.58.01.**

Vds CPC 464 + mono. bon état + nbrx jeux (Opwolf, Rambo 3, Dragon Ninja, Robocop, etc.) + revues + joyst. Le tout : 2 500 F. **Arthur FELIZARDO, 30, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : 47.64.95.55.**

Vds Amstrad CPC 464 moniteur coul. + K7 + documentation + livres : 2 000 F. **Michel WATIER, 7, rte du Truisy, 77390 Andrezel. Tél. : 64.06.09.49 (après 18 h 30).**

Vds nbrx log. anciens ou récents pour CPC 464. Prix intéressants. **Jacques LEFEVRE, 37, rue Victor-Hugo, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.90.04.91 (heure de repas).**

Vds PC 1512 1 drive écran coul. CGA bon état + imprimante DMP 3160 + joyst. + souris + tapis + housses + nbrx log. (jeux et util.) : 7 000 à débattre. **Guillaume NOÉ, 90, ch. du Grégoire, 69570 Dardilly. Tél. : 78.43.82.76.**

Vds pour Amstrad disks (Double DR, Wolf After Bur) et K7 + compils sous D7 et K7. **David CHEREL, 14, rue Fardel, 22120 Pommeret. Tél. : 96.34.36.78 (après 18 h).**

Vds CPC 6128 coul. + 1 joy. + manuel + nbrx jeux (Gryzor, Renegade, Robocop...). Le tout : 3 300 F + port. **Raphaël PRINROCHIER, 2184, rue d'Aire, 62350 Saint-Venant. Tél. : 21.26.40.04.**

Vds CPC 464 mono + DD1 + 64 K + adapt. Péritel + joyst. + Magnum + bureau Amstrad + nbrx K7 + disk. Le tout : 2 000 F. **Roland GALLIER, 1570, avenue de Toulouse. 31600 Seysses. Minicom : 36.12. Tél. : 61.92.43.40.**

Vds Amstrad 464 monochrome CPC + adaptateur TV Péritel + 2 manettes + nbrx jeux + 20 Tilt magazines. Prix : 1 800 F. **Olivier FLOCH, 19, rue de Brie, 78310 Maurepas. Tél. : 30.69.96.04.**

Vds ordinateurs CPC 464 + lecteur de disque + 40 jeux + copieur + synthétiseur vocal. Prix : 5 000 F. **Christophe LABORIE, 16230 Luxe Mansle. Tél. : 45.39.05.88 (après 19 h).**

Vds pour Amstrad : tunner TV : 650 F et souris disc : 500 F. Le lot de 2 : 1 000 F. Vds aussi pour Atari ST log. Super Scramble : 100 F. Ch. corresp. sur 520. **Stéphane FOULON, 20, rue des Géraniums, Horte neuve II, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49.**

Vds disk CPC originaux : War in Mid. earth, Ocean Dynamite, Sorcerer Lord, Captain Blood + nbrx originaux en cass. Vendu 50 % du prix (réduction groupe). **Cyril MORINEAUX, 23, rue Napoléon-Fauveau, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.83.18.76.**

Vds CPC 6128 coul. + jeux + joyst. + revues + rallonge. Prix : 2 200 F à débattre. **Daniel PEREIRA, 16, rue de Marnes, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : 47.09.39.26.**

Vds 6128 coul. + nbrx jeux et util. (NR Heli, Robobop, Batman) + 2 joyst. + boîtes de rang. + 40 revues. T.b.é. Faire offre à : **Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-lès-Valence. Tél. : 75.44.55.81.**

Vds jeux PC sur Paris (Double Dragon, Pirates, Maydaysquad, Police Quest, Superski...) : 50 F chacun. **Benjamin TRANQUY, 46, rue du Général-Delestrain, 75016 Paris. Tél. : 40.71.01.81.**

Pour PC, vds Bob Winer (original) : 100 F ou échange. **Frank COMBAY, 81, Grande-Rue, Janville/Juine, 91510 Lardy. Tél. : 60.82.39.98.**

Vds 464 coul., nbrx jeux, joyst., manuel, revues : 2 200 F. Pour 464 interf. Hacker tr. peu servi : 250 F. Pour Nintendo « excitebike » jamais servi : 200 F. **Xavier JANC, rue Boette, 59440 Marbaix. Tél. : 27.59.43.01.**

Vds livres sur CPC : 7, 9, 11 de Micro Application ; Clefs pour Amstrad : 50 F pièce ou 150 F le tout + Meurtre à Venise : 180 F. **Rodolphe CRESPIN, 3, parc des 2-Bois, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.74.58.89.**

Avis aux PC Men, vds softs originaux PC (Emmanuelle, Def of Crown, Heroes of Lance, Cpt Blood, Ess de 199 F à 250 max. Réponse assurée à 100 %. **Xavier LEPAGE, 5, rue Cardinal-Suhard, 51100 Reims.**

Vds lecteur de K7 pour Amstrad + cordons + 6 jeux originaux. Prix : 250 F. Vds Tilt n° 32 à 74 + hors série (soit : 48 n°) : 400 F ou 10 F p. **Cyril JOURDRIN, 13, rue Desmazières, 49000 Angers. Tél. : 41.44.36.55.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lecteur de disq. + jeux + joyst. Le tout : 2 500 F. **Martine BECKER, 10, allée Edouard-Branly, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64.68.36.87.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + nbrx jeux (Batman the Movie, Double Dragon, Vigilant, Wec le Nan,...). Le tout : 1 500 F. **Jean-Michel POIGNANT, 6, rue Hameau Saint-Louvent, 51300 Frignicourt. Tél. : 26.72.02.60.**

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + jeux + boîte de rangement. Le tout : 2 200 F, prix à débattre (t.b.é.). **Frédéric CALLARD, 87, rue de Champigny, 94430 Chenevierres-sur-Marne. Tél. : 45.94.29.59.**

vds jeux Amstrad originaux K7 et DK (M Day 2, World Games Bravestar...), K7 : 25 F, DK : 50 F ainsi que jeux pour Amiga (Xenon 2, Beach, Volley...). **Didier MESSIO, 24, rue Chandenier, 80300 Albert. Tél. : 22.75.07.99.**

Vds Amstrad 464 mono + nbrx jeux et revues + joyst. + adapt. Péritel + housses bon état, garanti ! Le tout pour 1 700 F. **Glenn KERFRIDEN, 2, rue Albert-Samain, 29200 Brest. Tél. : 98.41.91.46.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + nbrx jeux + 3 joyst. + revues + cordon. Le tout : 2 000 F. **Sébastien LE GALIOT, 1, avenue Emmanuel-Chabrier, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.37.26.**

Vds Amstrad PC 1512 DD coul. + nbrx log. jeux et bureautique et housses de projection, excellent état : 6 500 F. **Roberto FERNANDEZ, 1, Allée Van-Gogh, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.77.30 (après 18 h).**

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2160 + log. + livres. Le tout en bon état pour 3 500 F. Urgent ! **Yann MORIN, 51, rue Emile-Zola, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.24.81.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. (b.é.) + disq. + boîte de rang. + joyst. + 3 livres sur le CPC + magazines dans emb. d'origine : 2 500 F. **Sébastien TREMELET, 41, rue du Haut-de-la-Noue, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : 47.98.24.38.**

Vds Amstrad PCW 8256 + mon. mono + imprim. Epson ZX 80 + trait. de text. + util. + Histoire d'or. Le tout t.b.é. : 3 500 F. **Franck TOUSSAERT, 54, rue Guillaume-Werniers, 59800 Lille-Fives. Tél. : 20.56.48.61.**

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + nbrx log. + revues : 3 500 F. Vends DMP 2160 : 1 000 F ou le tout : 4 000 F. **Thomas DEBUS, Résidence Victor-Hugo, 78420 Arrières-sur-Seine. Tél. : 39.57.92.43.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. bon état, nbrx jeux, joyst. : 3 000 F à débattre. **Emmanuelle CAIRE, 3, rue Rosenwald, 75015 Paris. Tél. : 45.32.96.67.**

Vds CPC 464 + monit. coul. + lect. de disq. + jeux + magazines + manuel + joyst. Le tout : 3 000 F cédé à 2 500 F. **Frédéric GUERRA, 1, square du Charolais, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.12.88.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 1 manette + 10 disq. + 4 orig. + 1 doubleur + nbres revues. Prix : 2 500 F. **Franck DELEVOYE, 34, rue Pointet, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : 47.94.50.66 (après 19 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 + monit. coul. + nbrx disq. + boîte de rang. + revues + 2 joyst. Le tout t.b.é. Prix : 3 000 F à débattre. **André MARIE, 27, rue de Fromonceau, 77167 Bagneux-sur-Loing. Tél. : 64.28.92.96.**

Vds Amstrad CPC 464 + lect. disq. DDI + Tuner TV + nbrx jeux + 1 joyst. Prix : 2 500 F. **Diego VILCHES, 8, rue Gabriel-Péri, 78190 Trappes. Tél. : 30.51.91.20.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux + souris Cameron + joyst. Quick shot II, Turbo + Advanced OCP, Art Studio + 50 « Tilt ». Prix : 3 200 F a débat. **Stéphane LEENS, 17, rue des Bouvreuils, 77181 Courtry. Tél. : 60.08.15.55 (à partir de 19 h).**

Vds CPC 6128 + DMP 2160 (sous gar.) + lect. SP 1/4 + 3 boîtiers disq. (Sp 1/4 + 3 p.) + doubleur + radio + câble. Valeur : 8 900 F, cédé : 6 500 F. **Anthony BESNAULT, 61, rue de Paris bât. C 5, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.63.74.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. t.b.é. + souris + log. de dessin + joyst. + nbrx jeux + util. + livres. Le tout pour : 2 500 F. **Cyrille FOUCHÉ, 29, avenue des Tuilières, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.67.14.**

Vds Amstrad PC 1512 disque dur 20 Mo coul. t.b.é. + log. de travail (Sprit) + jeux (Indiana Jones) + MS DOS + GEM Paint, desktop + manuels : 9 000 F. **Vincent TAVIER, 37, rue des Greffières, 69450 Saint-Cyr-au-Mont-d'Or. Tél. : 78.47.28.76.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux (Great Courts, Wec le Mans,...) + 2 joyst. + revues. Valeur : 5 000 F, vendu : 4 000 F + boîte rang. 3,5 p. Merci ! **Thomas DANTHINE, 3, avenue de Criel, 5370 Havelange - Belgique. Tél. : 08.363.32.14.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + nbrx jeux + kit de télécharg. + manette + livres informatique. Valeur : 2 500 F. Le tout cédé pour : 1 800 F. **Fabrice HUMEAU, 8, rue Guérin, 29219 Kermuon. Tél. : 98.28.20.67.**

Vds pour Amstrad CPC 464 K7 Barabarian 2 (très peu servi). Le prix : 90 F avec notice + poster et crayon optique LP 1 avec notice + K7 : 250 F. **Christophe PEAN, 55, rue Galliéni, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.21.01.15 (poste 417).**

Vds PC EGA, 512 Ko, 2 drives + monit. mono + souris + nbrx log. (jeux récents et util.), 1 an; vendu : 6 000 F à débattre (Atari). **Michaël GAUDY, 28, rue Gaston-Charlet, 87000 Limoges. Tél. : 65.50.51.18.**

Vds CPC 6128 coul. + joyst. + nbrx jeux (Mr Heli, Choulg.s', N'Gost, Cabal, etc.) + nbrses revues (50). Le tout t.b.é. pour : 2 000 F. **Marie-José CAPET, 26, rue de Tourville, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 30.61.24.93.**

Vds jeux orig. CPC 6128 entre 60 et 120 F : Ninja 2, Afterburner... **Christophe LAJARRIGE, 9, rue des Marguerites, 02000 Laon. Tél. : 23.20.46.26.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux + 2 joyst. + manuel + revues. Valeur : 6 000 F, vendu : 4 000 F. Etat neuf, à débattre. **Thomas NASLOT, 24 bis, avenue Aristide-Briand, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.26.27.28.**

Vds ordinateur Amstrad PC 2086 compatible IBM avec 2 lecteurs + souris + écran VGA type HRCD. Prix neuf : 14 500 F, vendu : 11 000 F à débattre. **Philippe FAHUET, 4, rue Henri-IV, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.49.71.**

Vds Amstrad PCW 8256 état neuf + 11 jeux + 10 disq. + filtre pour écran + disq. de nettoyage + doc. : 4 500 F, à débattre. **Alban SARTORI, 16, boul. Colbert, 92330 Sceaux. Tél. : 47.02.73.98.**

Vds Amstrad PC 1512 DD monochrome + adapt. Péritel + log. Prix : 5 000 F. **Philippe LABORDE, 291, rue Georges-Bonnac, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.96.24.06.**

Vds Amstrad CPC 464 avec monit. monochrome : 1 300 F. **Laurent DENECKER, 1 bis, rue des Platanes, Marquette les Lille (Nord). Tél. : 20.40.60.44 (après 18 h).**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux + souris Cameroun + joyst. Quickshot II Turbo + Advanced OCP Art Studio + 50 « Tilt ». Prix : 3 200 F à déb. **Stéphane LEENS, 17, rue des Bouvreuils, 77181 Courtry. Tél. : 60.08.15.55 (à partir de 19 h).**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + livres + synt. vocal technimusique + jeux. Le tout t.b.é. : 2 500 F + C.A.O. en disq. 3" : 150 F. **Laurent GUILLEBEAU, 1, résidence des 4 arpents, 78330 Fontenay-le-Fleury.**

Vds pour Amstrad CPC, lect. 5 1/4 + cordon + connecteurs + sélecteur AB, FP : 1 200 F ; souris AMX sans touches + son logiciel et livre : 200 F. **Kuy Lim THONG, 72, bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.03.02.74.**

Vds Textomat D7 : 250 F et nbrx jeux K7 de 40 à 60 F (Barbarian 2, Stormlord, Rick Dangerous...). **Philippe MENAGER, Moliachon, 63600 Grandrif. Tél. : 73.82.43.96.**

Vds CPC 464 mono + prise Péritel + nbrx jeux et util. + rallonge + crayon optique + joyst. t.b.é., valeur : 3 800 F, vendu : 1 200 F. **Alexandre DIAS. Tél. : 46.68.07.95.**

Vds Amstrad PC 1512 SD monochrome + disq. : 4 500 F + C 64 + 1541 + écran coul. Philips CM 8510 + nbrx disq. **Olivier NITSCHKÉ, 62, rue du Général-Leclerc, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.40.29.**

Urgent ! Vends CPC 6128 + monit. coul. + imprim. DMP 2160 + La Solution + Grapho + jeux orig. + nbrses revues. Le tout t.b.é. cédé à : 3 900 F. Meuble : 500 F. **Olivier GROSSEMY, 27, rue Emile-Zola, 91420 Morangis. Tél. : 69.09.97.67.**

Vds Amstrad 464 + lect. disq. + monit. coul. + nbrx jeux + prise double et 2 joyst. + manuel d'util. Prix : 2 500 F t.b.é. **Laurent VANDEL, Ferme de l'Hôpital, 78350 Loges en Josas. Tél. : 39.56.49.05.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + souris (+ log. AMX Art) + 32 disq. (jeux util.). Le tout en excellent état. Prix : 3 500 F. **Michael KRIEFF. Tél. : 46.60.41.78.**

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + nbrx jeux + livres + range-cassettes + manuel t.b.é. Prix : 1 250 F. Urgent ! **Steve LEVY, 5, rue Jacques-Prévert, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.23.29.50.**

Vds de nbses K7 et disq. pour Amstrad à bas prix (Barbarian 2, Strider, Xybots...). Vends aussi petits jeux électr. et kit de téléc. **Laurent CHEVALLIER, 24, rue du 6-Juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19.**

Vds Amstrad coul. à disq. et K7 + nbrx jeux (300) + livres pour pratiquer et apprendre + joyst. + téléc. monit. Le tout : 3 900 F à débattre ! **Grégory, Paris 15e. Tél. : 45.31.25.94.**

Vds Amstrad PC 1512 coul. HD 20 640 Ko, nbrx prog., doc. Prix à déb. autour de 8 500 F. **David LAZIMY, 71-73, avenue Emile-Zola, 75015 Paris. Tél. : 45.77.63.39.**

Vds Amstrad CPC 464 coul., lecteur de disq. DDI 1, imprim. DMP 2000. Lot : 2 500 F. **Morgan MICHEL, 31, rue de la Mairie, 37520 La Riche. Tél. : 47.37.27.06.**

Vds Amstrad CPC 6128 + disq. + monit. coul. bon état. Prix : 2 500 F, val. + disq. : 4 915 F. **Alexandre PARRAVANO, 50, rue Gabriel-Péri, 78470 Magny-les-Mameaux. Tél. : 30.52.63.60.**

Vds t.b.é. CPC 464 mono + jeux + 2 joyst. et doubleur + drive DD1 (02-89) + util. + revues + manuels. Le prix : 2 200 F (poss. sep.). **Mehdi DIENG, 1, Résidence Plein-Air, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : 39.19.49.09.**

Vds lecteur de disq. DDI-1 Amstrad + 11 disq. : 990 F. Vends souris AMX Mouse : 190 F. Le tout t.b.é. Urgent ! **Franck SARTOR, 5, place Victor-Jacquemont, 32000 Tours. Tél. : 47.27.26.60.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + jeux + livre + joyst. Le tout : 2 300 F. **Hubert CANTINIAUX, La Gassoullière, 38440 Royas Saint-Jean-de-Bournay. Tél. : 74.58.67.45.**

Vds CPC 464 mono + manette + adapt. Péritel + DMP 2160 + nbrx jeux. Le tout : 3 200 F (DMP : neuve. CPC : 1 an). **Vincent BAILLET, 75 ter, rue Pierre-Curie, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : 30.45.18.33.**

Vds Amstrad PC 1512 écran coul. 1 lect. Prix : 5 000 F. **Alain LAMBERT, 1, allée des Aulnes, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.94.04.59.**

Vds CPC 464 coul. + nbrx jeux (Savage, Oper. Wolf, Titan, Last Ninja 2, Doub. Dragon, Robocop) + 2 joyst. + nombr. revues. Vendu : 2 090 F. **Mathieu IBANEZ, 280, rue de la Faisanderie, 77176 Nandy. Tél. : 60.63.58.95.**

Vds Amstrad CPC 6128 + manuel + 2 joyst. + monit. coul. + nbrx jeux + log. micro application. Le tout : 3 000 F à débattre. **Lionel MADAR, 93, rue Mademoiselle, 75015 Paris. Tél. : 43.06.12.06.**

Vds Amstrad 464 + mon. coul. + tuner T.V. + nbrx jeux + livres + 2 joyst. : 4 000 F. **Grégory KLIFA. Tél. : 45.31.25.94.**

Vds pour 6128, compils orgi., les best de US Gold, les Futuristes, Geants de l'arcade 2, the Story so far 2, le monde de l'arcade etc. 100 F chacune. **Patrick VIGNERON, Fontette, 10360 Essoyes. Tél. : 25.29.63.30 (après 15 h, le week end seulement).**

Vds pour Amstrad CPC 6128 : lecteur ext. FD1 : 800 F, originaux : D Base 2 : 200 F, multiplan : 100 F. Livres PSI et micro application. **Eric BIBARD, 148, avenue de La Colle, 06800 Cagnes s/Mer. Tél. : 93.73.60.77.**

Vds pour CPC 6128 jeux originaux (Tetan, Rambos, Beyond, Scram 2, Nebulus, Fire and Forget...) 80 F pièce ou 300 F les 6. Vends Amstrad 100 % (6 f). **Cyrille JOFFRE, 7, rue Camille-Corot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.52.00.**

Vds monit. coul. Amstrad + souris AMX + disc + joysticks pour 6128. Le tout acheté 07-89 tbé. 1 200 F. **Noël CHEVALIER, 6, rue Baudin, 94 St-Mandé. Tél. : 48.08.19.78.**

Vds digitaliseur Ara Jagot & Leon pour Amstrad CPC. Prix : 600 F. **Eric DECARSIN, HLM Fougères A8, rue de Guyennes, 78840 Freneuse. Tél. : 30.93.32.46.**

Vds pour CPC 464 lecteur disq. DD1 + 8 disq originaux : 1 450 F et moniteur couleur CTM 640 pour CPC 464 : 900 F. **Stéphane OSCOSO, 30, résidence Bel Ebat, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : 39.69.93.74.**

Vds jeux pour CPC 6128 à prix intéressants. Écrire. **Patrice FELIZOT, 33, résidence des Belles-Dames, 51120 Sezanne.**

Vds 464 coul. + DD1 + syntvocal + mirage imager + 4 jeux + manuels revisés. Prix : 2 500 F. Demander Pierre après 18 h. **Pierre MARTIGNON, 16, rue Baronne-Leonino, 60300 Chamant. Tél. : 44.53.12.11.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jeux : Rick Dangerous + Robocop + Dragon Ninja... + nbx revues. Prix : 2 900 F. **Yiu-Wah CHAN, 11, rue Truillot, bat. A7, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.71.16.81.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + jeux + livres d'initiation le tout : 2 650 F. **Vincent TUCOULOU, 122, avenue Saint-Exupery, 92160 Antony. Tél. : 47.02.35.80.**

Vds CPC 6128 monochrome + 25 disk + nbx jeux. Parfait état. Prix : 1 600 F. **Louis-Manuel PEREZ, 4, impasse Chanut, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.52.21.**

Vds Amstrad CPC 464 mono. + nbx jeux + revues : 1 200 F. **Eric TERRISSE, 1, domaine du Chateau, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 69.09.86.61.**

Vds CPC 6128 coul. tbé + nbx jeux et utilitaires + livres d'initiation + prise double joy. Prix : 2 800 F. **Gregory GLADKY, 77630 Barbizon. Tél. : 60.69.21.87.**

Vds CPC 6128 mono. + adaptateur MP2 + lect. K7 + nbx jeux + 1 joystick neuf + nombreuses revues : valeur 6 000 F, vendu 3 500 F à débattre. **Mathieu BORGNET, 2A, avenue Poniatowski, 78600 Maisons-Lafitte. Tél. : 39.12.18.79.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jeux originaux + 3 joyst. Le tout, tbé. : 4 000 F. **Frédéric DUSEAUX, 3, impasse de Fleurville, 69340 Francheville. Tél. : 78.59.77.92.**

Vds PC 1512 couleur DD imprimante 135 CPS joystick nbx logiciels, sous garantie : 8 000 F. **Jean LEGOUT, 2, parc du Mandir, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.68.40.**

Vds CPC 464 couleur avec crayon optique + livres + jeux : 2 000 F. **Jacques REVERIOT, 106, rue de la République, 69740 Genas. Tél. : 78.90.52.15.**

Vds CPC 6128 couleur + souris AMX + stylo optique + 5 originaux. Valeur réelle : 5 850 F, cédé : 2 990 F cadeau : 30 disquettes tbé. Urgent ! **Nicolas LAMBERTON, 11, rue René-Weill, 92210 St-Cloud. Tél. : 47.71.71.95.**

Vds PC 1512 double drive moniteur couleur CGA + souris + joystick M5 neuf + modem Kortex + imprimante LC 10-80 colonnes aiguilles + 25 originaux. **Pierre-Arnaud BEZIAT, 3, rue Claude-Monet, 78360 Montesson. Tél. : 30.53.05.30.**

Stop ! Halte ! Attention affaire ! Vds CPC 464 monochrome. Prix de base 1 000 F. **Pascal TUYA, Bardon Cercoux, 17270 Montguyon. Tél. : 46.04.75.44.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + 1 joyst. + nbx jeux + un très grand nombre d'utilitaires. Le tout en très bon état : 2 000 F. **Thal EDRY, 67, rue Servan, 75011 Paris. Tél. : 43.55.79.94.**

Vds CPC 464 + lecteur disk DD1 + joyst. + jeux K7, disks (nombreux) + moniteur coul. Le tout tbé. prix 2 800 F. C'est une affaire ! **Olivier BURIDANT, 9, rue de Bourgogne, Les-Essarts-le-Roi. Tél. : 30.41.68.28.**

Urgent ! Vds CPC 464 mono. + joyst. + nbx jeux + revues. Le tout tbé. Valeur : 3 500 F, bradé : 2 000 F. **Jean BECHEAU, St-Philippe d'Aiguille. Tél. : 57.40.60.21.**

Vds CPC 464 mono. + 2 joyst. + origin. + revues + manuel. Le tout pour : 1 400 F. **Romain GAONAC'H, chemin de la Vallern Villes Babin, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.41.62.**

Vds CPC 6128 couleur + bureau Amstrad + 2 joyst. + jeux (Barbarian 2, Crazy Cars 2...). **Karim BENDJEMIA, 155, rue Saint-Charles, 75015 Paris. Tél. : 45.57.97.01.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + originaux (Turbo Cup) + 2 manuels et disks d'initiation + disks vierges. Le tout état neuf pour 3 500 F. **Fabrice DAVID, 5, avenue Leon-Blum, 44600 Saint-Nazaire.**

Vds CPC 464 + prise TV + jeux 1 700 F et lecteur disk (sous garant.) + jeux 1 500 F ou le tout : 3 000 F sur nord (région de Valenciennes). **André DREMIERE, 31 bis, rue Louis-Remy, 59255 Maveluy. Tél. : 27.31.90.52.**

Vds CPC 6128 + revues + joysticks + jeux (plusieurs compilation) + OCP Art Studio (dessin). Valeur : 6 500 F cédé à 2 600 F. Urgent. **Matthieu GARAT, 19, allée Emile-Zola, 78570 Andresy. Tél. : 39.74.60.32.**

Vds PC 512 1 drive CGA + imprimante DMP 3160 + papier + housses + nbx jeux + nbx utilitaires + joystick + tapis souris. Prix : 7 000 F à débattre. **Guillaume NOÉ, 9D, chemin du Gregoire, 69570 Dardilly. Tél. : 78.43.82.76.**

Vds ordinateur TI99 (sans écran) pour initiation au basic + 4 livres basic + 1 mode d'utilisation. Le tout : 900 F prix à débattre. **Nicolas DEGOBERT, 4, rue des Marottes, 78540 Vernouillet. Tél. : 39.65.76.98.**

Vds CPC 6128 coul. + joystick + 11 jeux K7 + disq + lecteur K7 + utilitaires + prise double joystick. Le tout tbé. Le prix : 3 500 F. **Grégory GOUDIN, 31380 Montjoire. Tél. : 67.84.98.35.**

Vds CPC 6128 CLR + joyst. + lecteur 5P 1/4 + imprimante + livres + revues + jeux + divers + dq. Prix : 4 500 F. Urgent. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.27.99.**

Vds CPC 6128 coul. + OMP 2160 + synthe Vocal + multiface + lect. K7 + 2 ranges disk + jeux + livres + revues + mat : Le tout 6 500 F. **Laurent VOISIN, Saint-Pierre des Champs, 60850 St-Germer-de-Fly. Tél. : 44.82.52.98.**

PETITES ANNONCES

Vds PC 1512, moniteur couleur, 1 lecteur 5P 1/4, imprimante Star LC-10, logiciel intégré, écran CGA. Prix : 7 500 F. **Thomas GROBELNY, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.39.45.45.**

CPC 464 coul. + lecteur DD1 + écran couleur + nbx jeux (K7, disk) + extension. Le tout en bon état. Prix : 2 500 F. **Axel RONSIN, 10, avenue Aristide-Briand, 78400 Chatou. Tél. : 30.71.24.47.**

Vds CPC 6128 disk + moniteur couleur + 2 joysticks + nbx jeux (Great, Courts, Street Fighter...) tbé. Déc. 88 : 3 000 F. **Fabrice BERNARD, 74, rue de Chartres, 78610 Le Perray en Yvelines. Tél. : 34.84.94.09.**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jeux + manette + utilitaire + revues. Très urgent. Prix : 2 500 F. **Jacky MICHAUD, 23, rue Louise-Weiss, Conflans-Saint-Honorine. Tél. : 39.19.59.89.**

Vds CPC 6128 coul. + livre + nbx logiciels (Renegade, Barbarian...) tbé. Prix : 3 500 F. **Maurice COHEN, 74, bd Robespierre, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.00.59.**

Vds PC 512 disque dur 20 Mo couleur tbé. + logiciels de travail + jeux + integral PC + manette + docs. Prix : 9 000 F à débattre. **Vincent TAVIER, 37, rue des Greffiéres, 69450 Saint-Lyr au Mont d'Or. Tél. : 78.47.28.76.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + nbx jeux + manuel + nombreuses revues très bon état. Prix : 1 800 F. **Julien SIEBERT, 68, bd Desgranges, 92330 Sceaux. Tél. : 47.02.63.51.**

Vds CPC 464 coul. + nbx jeux + house + docs 1 200 F + imprim. DMP 3160, 1 000 F. Le tout parfait état. **Jacques FRANÇOIS, 32, rue Mario-Capra, apt. 60, 94400j Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.39.26.**

Vds CPC 464 coul. + DDI 1 + nbx jeux + 2 joyst. + nombreuses revues + doubleur de joysticks + copieur. Prix à débattre. Après 17 h sauf mercredi et jeudi. **Cédric CAPPADONA, 23, impasse des Olivettes, 06440 Le Cannet-Rocheville. Tél. : 93.45.09.48.**

Vds CPC 6128 monochrome + disk (des jeux originaux + joysticks). Prix : 2 250 F à débattre. Merci d'avance. **Jérome LEBLOND, 41, rue du Mas-de-Magret, 34430 Saint-Jean-de-Vedos. Tél. : 67.47.15.47.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur CTM 640 + lecteur disquette DD1 + jeux utilitaires + souris AMX + cable. En cadeau crayon optique pour 2 700 F. **Nicolas CODET, 13, rue Brochant, 75017 Paris. Tél. : 42.29.58.66 (après 18 h).**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joysticks + jeux + manuels le tout en tbé. Vendu : 2 300 f Urgent. **Jérome ROBARD, 5, rue de la Haie-Jabeline, 95470 Saint-Witz. Tél. : 34.68.54.01 (après 18 h 30).**

APPLE

Vds Apple IIc 384 Ko + moniteur IIc + souris + manette + jeux + livres + docs. Valeur : 10 000 F. Prix à débattre. **Stéphane. Tél. : 95.20.36.47.**

A Vd. Apple IIc + moniteur + souris + impr. Imagewriter. Nbrx log. Parf. état : 5 000 F. **Jean-François NICOLLE, 115, avenue Dupassous, 50230 Agon-Coutainville. Tél. : 33.07.05.95.**

Vends Apple IIc + monit. monoc. + souris + joyst. + Péritel + doc. complète + tab. version calc. + budg. famil. + animate + Dazzl Draw + nbrx log. (simul.). Total : 6 000 F. **HATHUC, 1, rue Benard, 75014 Paris. Tél. : 45.43.43.90.**

Vds pour Apple IIe, II + IIc. Assimil anglais. Etat impec. Jamais servi : 400 F. Imagewriter II. Neuf. Prix : 3 000 F. **ARNOUX, 185, bd Vincent-Auriol, 75013 Paris. Tél. : 45.86.38.09.**

Vds Apple IIc, 384 Ko, moniteur monoc. + support, souris, manette, Péritel, sac de transport, disquettes, manuel Apple Works. Le tout t.b.é. : 5 500 F. **Cyrille SPITZ, Les Loges, Dompierre-sur-Besbre. Tél. : 70.34.50.91.**

Vds Imagewriter très peu servi pour Apple II ou Mac : 1 500 F. Carte super série + câble : 350 F. Drives 5² : 500 F. Moniteur monoc. vert : 600 F. **Philippe NOEL, 12, rue Auguste-Laurent, 75011 Paris. Tél. : 43.79.56.17.**

Urgent ! Vds Apple IIe + imprim. + nbrx util. + 2 drives + livres, etc. Prix : 3 600 F (à débattre). **Emmanuel CORPET, 6, rue des Mésanges, 91540 Mennecy. Tél. : 64.99.74.86.**

A saisir Apple IIe très peu servi + drive + joyst. + paddles + manuels + magazines + accessoires + nbrx jeux + monit. monoc. : 4 000 F. A débattre. **Frédéric COUDERC, Prends-Toi-Garde, 24200 Sarlat. Tél. : 53.31.18.36.**

Apple II, 128 k, 80 col., monoc. vert, 2 drives, joyst., nbrx disq. : 3 500 F. A déb. **Jean-Roch SERRE, 186, rue des Brusses, 34090 Montpellier. Tél. : 67.54.67.26 (heures repas).**

Vds Apple IIc monochrome + livres + nbrx périphériques, nbrx jeux. Le tout : 2 000 F. A débattre. **Olivier JAUDON, 39, rue Clemence-Isaure, 34670 Baillargues. Tél. : 67.70.40.94.**

A saisir Apple IIe très peu servi + monit. + duo disq. + souris + imprimante Imagewriter + log. jane + litte. Etat parfait. Carte 80 col (prix à débattre). **Gabriel BROUSSE, 4, allée des Soupirs, 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.27.65.**

Vds Apple IIe + 2 lecteurs + moniteur monoc. 80 col. + 128 Ko, carte Chat mauve, carte imprim + disq. + imp. MT 80 s, souris, joyst. : 5 700 F. **Jean-Pierre GALAUD, 110, rue des Genêts, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.14.54.**

Vds Apple IIe + lecteur + carte Féline + carte 280 + CPM + monit. n./b. + Péritel + nbrx jeux + turbo Pascal + Apple Works + doc. complète. Prix à débattre. **Daniel LEVY-BLANCHARD, 164, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : 43.61.10.86.**

Vds Apple IIe 128 k + 2 drives + joyst. + disq. + moniteur monoc. + Péritel + 3 manuels : 2 222 F. Le tout à debattre ! Urgent ! **Jacques NGANGUE, 11, avenue Léon-Blum, 93800 Epinay-s-Seine. Tél. : 48.23.73.91.**

A saisir Apple IIc, état impecc., peu servi + souris + joyst. + livre + jeux. Le tout : 3 000 F. **Didier LAMARE, 10, bd Ardisson, les Jardins de la Pinède, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.61.52.36.**

Vds Apple IIe, état impec., peu servi avec moniteur n./b., drive, joyst., disqu., doc. Prix : 2 900 F. **Martine BOSQUET. Tél. : 42.87.89.90.**

Vds Apple III + monoc. + disque dur + drive suppl. + émulation Apple II + nbrx log. (util. + jeux) + doc. Vendu : 2 200 F ou séparément à débattre. **Yannick ESPANET, 33, avenue Laplace, bât. C, appt 62, 94110 Arcueil. Tél. : 47.35.30.53.**

Vds Skyfox pour Mac. Prix à débattre. Neuf. **Damien LACHUER, 202, rue de Saint-Cyr, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.37.22.**

Vds Apple IIc + lecteur externe + nbrx log. + manette + souris + qlq. jeux : 5 700 F + moniteur coul. + CPC 6128 monoc. + manette + câble + nbrx jeux : 3 000 F. **Lilian BAYNE, chemin du Marquis, cedex 27, 25320 Grandfontaine. Tél. : 81.58.60.42.**

Vds lecteur de disq. pour Apple IIe + nbres disq. + souris + écran coul. + cartes (Carte chat mauve, 2 PO, super série... **Yann PEILLEX, Route du Lavoret Anthy, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50.72.70.61.**

Vds Apple IIe + carte 80 col. + 128 ko double lect. + monit. vert + joyst. + jeux (Flight simul.) etc. + livres + disq. vierges. **Maryline COSSON, 20, rue des Lilas, Résidence La Tournelle, 95150 Taverny. Tél. : 39.95.15.43.**

Vds Apple IIc + écran mono. + joyst. + souris + nbrx jeux + sac de rang., le tout t.b.é., vendu pour seulement : 3 000 F (valeur : 7 500 F). **Paul ROUFFIGNAC, 36, rue de Sévigné, 75003 Paris. Tél. : 42.71.68.70.**

Vds Apple IIe 65 col. 128 Ko 2 drives, 1 contrôleur, 1 carte Z 80, 1 carte 128 Ko + 80 col. Valeur : 12 000 F, vendu : 4 000 F. **Olivier LACHAUD, 5, rue du Printemps, 75017 Paris. Tél. : 47.66.23.20.**

Vds Apple IIe graphique-couleur, lect. disq. **Joëlle ZNATY, 38, quai des Carrières, 94220 Charenton. Tél. : 43.76.21.05.**

Vds Apple IIc + support PC + monit. + carte mauve + nbrx orig. + revues. Le tout : 5 000 F et contact. **Thierry BIANCARELLI, 47, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : 45.83.55.24.**

Vds Apple IIc + imprim. + 2ᵉ lect. de disq. dur + écran + support d'écran + nbrx log. de travail (comptab., gestion). Prix : 15 000 F. **Pascal LUCIANI, Lieu dit Furellu Afa, 20167 Mezzavia. Tél. : 95.22.94.05.**

Vds Apple IIc + monit. coul. haute résol. + souris + nbrx disq. (jeux de dessin, prog.) + boîte de rang. disq. + livres. Prix : 3 300 F, à débat. **Alexandre KASMI, 78580 Bazemont. Tél. : 49.26.49.14 (heures bureau).**

Vds Apple IIc 128 Ko, lect. intégré + manette + log. + livres : 2 800 F - Casio PB 200 de poche : 380 F. **Franck MICHALOVSKI, 2, rue des Frères-Rodriguez, 72700 Allonnes. Tél. : 43.80.74.06.**

Vds progr. originaux pour Apple 2 : Ancient Art of War at Sea + Leader Board et K7 Nintendo japonaises + adaptateur. Prix à débattre. **Frédéric ou Julien NODIER, 38, rue de Wideville-Davron, 78810 Feucherolles. Tél. :30.54.47.05.**

Apple IIe, 2 lecteurs, disk, moniteur mono., carte 80 colonnes, 64 K, carte, interface, parallèle, manette. Prix : 3 500 F. Apple Works, multiplant, 250 jeux. **Fandi AZZAM, 106, place Salvador-Allende, 91000 Evry. Tél. :60.79.39.59.**

Vds Apple IIe + monochrome + 2 lecteurs + kit Apple IIc + souris carte + carte stéréo + carte synthétiseur vocale + Z80 + carte chat mauve + logiciels + docs. Prix : 5 500 F. **Richard HALLIER, 72, avenue Michelet, 93400 Saint-Ouen. Tél. :40.11.79.08.**

Vds Apple 2c mono. + Péritel + logiciels + joyst. + souris + 14 disks vierges + boîte à disks + manuels. Prix : 3 000 F + cadeau : 5 Tilt de 09/88 a 01/90. Au choix. **Guillaume GELLENONCOURT Guillaume, 38 ter, rue de la République, 95570 Bouffémont. Tél. :39.91.99.61.**

Vds Apple IIc + moniteur + prise péritel + lecteur externe + souris + jeux. Le tout pour 2 000 F. **Stéphane LENOIR, 64, rue des Carrières, 93410 Groslay. Tél. :39.83.21.50.**

Vds Apple IIc + moniteur monochrome + nbrx jeux + souris + utilitaires + docs. Prix : 2 500 F. **Jacques TOURNON, 3, passage du Limousin, 95200 Sarcelles. Tél. :30.58.89.45(entre 8 h et 16 h).**

Vds Apple IIc, 384K mono, lecteur ext., souris, imprimante, support intégré, logiciels originaux : Appleworks version Cal Budg Famil Mousedesk Paint basic... 6 000 F. **Michel LE JEUNE, rue Louis-Guilloux, 56100 Lorient. Tél. :97.21.50.10.**

Vds Apple IIe, monochrome + 128 K, 80 colonnes, prise Péritel, 52 log., 20 book + Pascal, Fortran, basic, assem. (doc. + log.) : 4 000 F. **Yannick ROBICHON, 23, avenue Villarleau, 25000 Besançon. Tél. :81.83.05.40 (entre 18 h-20 h).**

ATARI

Vds Atari 520 STF + nbx jeux + livre au cœur de l'Atari ST + manette : 2 500 F. **Michel RAMOS, 3 *ter*, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : 40.36.25.19.**

Vds pour Atari 520 ST jeu Rocket Ranger original très peu servi : 200 F. **Stephan MARI, – Le parc de la corniche fleuri £, Bt B2, 220, av Ste-Marguerite, 06200 Nice. Tél. : 93.71.05.22.**

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. SC 1425 tbé. + nbx jeux et util. (Dungeon Master, Falcon, Populous etc...). **Cyril DEGRAEVE, 92600 Asnières. Tél. : 47.90.84.03.**

Vds jeux ST (Continental Circus, Iky, Iron Lord, Shufflepuck, Voyag. du Temps, Xenon 2, Kick Off, Crazy Car 2, Dungeon Master) et bien d'autres. **Frédéric. Tél. : 59.61.17.33.**

Vds Atari 520 STF, SF + joyst. + livres + souris + boîte disq. neuf + magazine + 52 disq. (Populous, Captain Blood, Xenon, Barbarian, Chess, etc...) : 2 199 F. **Patrice PERROT, Coutelon, 10130 Ervy-le-Châtel. Tél. : 25.42.01.99.**

Vds log. Atari ST (Goldrunner, Airball, Gaunlett, Mac Adam, Bumper, Ext ST World, Piano Orchestra) le tout : 1 300 F + bouquin ST. **Eric VANTHOUROUT, 19, route de Bethemont 95150 Taverny. Tél. : 39.95.78.03 (le soir et matin).**

Vds Atari 520 STF (new rom) double face + manuels + manette + 10 programmes (Spectrum 512, Xenon II, etc...) : 2 800 F état neuf. **Thierry THIVEYRAT, La grave de Peille. Quartier La Verne, 06440 L'Escarene. Tél. : 93.79.93.95 (vers 19 h).**

Vds 520 ST + monit. coul. SC 1425 encore sous garantie + jeux et utili. + souris + joys. Le tout t.b.é. : 5 500 F. Possible vente séparée. Urgent. **Mirsad RAMIC, 24, rue des Prairies, 75020 Paris. Tél. : 43.58.33.70 (après 20 h).**

Vds Atari 520 STF, lecteur double face externe, free boot drive/face, jeux (dont nouveautés) : 3 500 F le tout en t.b.é. **Bruno MATHIEU, 19, avenue du Château, 95250 Beauchamp. Tél. : 39.95.43.13.**

Jeux ST neufs : Obliterator, Barbarian, Crazy Cars II, Ik, Flight II, Dragon Ninja, Enigme à Madrid, Goldrunner, Karate Kid II, Slaygon, Racemaker : 1 000 F. **Denis DOTHUC, 149, rue Gabriel Peri, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 47.06.80.61.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + moniteur mono + imprimante 1029 + joyst. & livres de program. Prix à débattre. **Eric BROUTTA, 37, avenue Jean-Moulin, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 69.25.09.26.**

Vds originaux ST Menace, Double Dragon, Permis de Tuer, Switchblade, Rick Dangerous 110 F chacun ou 500 F les 5 + Altered Beast en cadeau. **Jérome GUICHARD, 33, rue Grande-les-Ecrennes, 77820 Le Chatelet-en-Brie.**

Vds originaux pour ST : Legend 80 F, Roadwar 100 F, Wicked 110 F, Blood Wych 150 F, Nil Dieu Vivant 140 F. **François SARRE, 21, rue des Pins, 90850 Essert. Tél. : 84.21.09.72.**

Atari 520 STF + monit. + imprim. Citizen 120 D + 50 jeux + publishing Partner : 5 500 F. Vds originaux ST : 50 F pièce. **Patrick GARREL, 11, bd Jean-Jaurès, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.16.74 (après 20 h).**

Achète jeux pour Atari ST. Envoyer liste et prix, réponse assurée. **Dimitri COURTAUT, 52120 Villars-en-Azois. Tél. : 25.02.77.88.**

Vds Atari 520 STE stéréo garanti 2 ans (10-91) : 3 300 F. Moniteur coul. Commodore 1084 pour Atari ou Amiga complet : 2 500 F garanti 2 ans (10/91). **Beramtane MAZOUZI, 131, rue Edouard Branly, 93100 Montreuil. Tél. : 48.54.17.94.**

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. 8801 + nbx jeux et util. + 2 joyst. + souris neuve + freeboot. Le tout en très bon état. Prix : 5 200 F. **Julien SCEMAMA, 19, rue des Chaufourniers, 75019 Paris. Tél. : 42.39.26.83.**

Vds console Colecovision + 16 jeux + adaptateur Atari + 3 joyst. + volant et accélérateur neuf 7 800 F. Prix 2 500 F à débattre. **Matthieu AUDEBAUD, 4, rue Hoche, 94210 La Varenne. Tél. : 48.89.85.47.**

Vds Atari 520 STF double face janvier 89 + souris + freeboot + joy. + 2 boîtes de rangement + nbx jeux et util. Prix : 2 500 F. **Dominique FERREIRA, 61, bd Brandenbourg, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 46.58.81.67.**

Pour PC Vds écran Multisyn couleurs Eizo 8060S TTL analogique 820x620 et carte Ega Paradise 480. Ensemble : 5 500 F (port en sup.). **Claude FILLET, 16, rue Jules Romains, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.28.35.31.**

Vds originaux pour Atari ST : Barbarian (psy) avec poster 100 F + Golden Path 75 F dans leur boîte d'origine ou les deux pour 150 F. **David SOETENS, 7, allée des Tourangeaux, 51100 Reims. Tél. : 26.06.48.61.**

Vds Atari STF 520 tbé. + joyst. + souris + nbx jeux originaux + magazines. Prix : 2 200 F. Avec monit. coul. & imprimante : 5 900 F. Pour le nord uniquement. **Ludovic BRISY, 12, allée des Charmes, 59249 Aubers. Tél. : 20.50.29.26.**

Vds monit. Atari MI25 : 1 000 F et vds imprimante Star NL10 + 800 feuilles : 1 800 F. **Franck THIEBAUX, 36, rue George-Clemenceau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.88.25.19.**

Vds Atari STF + écran coul. SCI 224 + joyst. + 40 programmes originaux Superbase, Calcomat 2 et jeux Explora I et II, Dungeon Master etc. Cédé à 5 000 F. **Yann TARDIF, 29, rue de Fontarabie, 75020 Paris. Tél. : 43.70.28.10.**

Vds pour ST monit. Thomson coul. + pied : 1 400 F. Joyst. + carte pour PC : 250 F. Vends Joys. Speedking : 100 F. Possibilité livraison à Lille. **David LAURENT, 21, rue Bernos, 59800 Lille ou 13, avenue Vauban, 62120 Airellys. Tél. : 21.39.00.65.**

Vds Atari 520 STF, DF, New Rom + imprimante 120 D + 150 disks + ST replay + 2 joyst. + boîtes + cables + tapis + doc. & livres : 4 500 F. **Cyril DAMNON, 26, rue Charles Magnin, 39110 Salins-les-Bains. Tél. : 84.37.93.84.**

Vds pour Atari 520 STF : Double Detente 100 F. **Bruce CHOLLET, 20, rue Domion, résidence les Anémones, 33200 Bordeaux. Tél. : 56.42.39.58 (après 18 h).**

Vds Atari 520 STF + souris + joyst. avec originaux (Bop, Sentinel, Populous, War in Niddle Earth, Sinbad) + disq. vierges : 2 000 F. **Tristan HERTZOG, 5, allée des Acacias, 78250 Meulan. Tél. : 34.74.97.49.**

Vds ou échange sur ST originaux : Bloodwych, Rick Dangerous, Heroes of the Lance et autres, 100 F chaque. Boîtiers et notices en TBE. **Jean-Christophe OLIVIA, 1, bd des Chutes-Lavie La Mongrane, Bât. C5, 13013 Marseille. Tél. : 91.66.82.20.**

Vds pour ST digitalizer realizer. Top affaire : 700 F (valeur 1 500 F). Servi une fois. **Lakow CASSETY, 13, allée des Haubans, 91080 Courcouronnes. Tél. : 60.86.37.42.**

Vds et échange deux ST : Out Run + Space Harrier + Time Scanner + Rick Dangerous : 250 F les 4 jeux. Cherche contacts pour échange de jeux. **Olivier MAGNE, 2, rue Robert-Rème, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.44.47.**

Vds jeux pour Atari 1040-520 STF (Stunt Car, Crazy Car 2, Kiff Off, Tintin sur la lune, Sweek, etc.) **Laurent BEAUCAMP, 81, rue d'Hennuin, 62370 Audruicq.**

Vds sur STF nbrx jeux. Cherche éch. possible Dbl. Dragon et Indianapolis Circus. **ARNAUD, 10, place des Carmes, 13800 Istres. Tél. : 42.55.43.32 (libre tout le week-end et à partir de 18 h en semaine).**

ST originaux 50 F l'unité : Turlogh, F 16, Viruskiller, Kickoff, Blood, Gunship, Arkanoid 2, Superski, Soccer, Jeanne d'Arc, Mortevielle, Out Run, Super Cycle. **Thierry MATHARAN, 3, les Heuruelles Orange, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.22.09.**

Vds originaux 520 STF 100 F pièce. Opération Wolf, Indy, Baal, Teenage Queen, 1 K +, Skweel, Falcon... **Jean-Yves MAES, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél. : 43.72.08.74.**

Vds une unité 1040 STF et deux unités central 520 STF au prix de 3 000 F pour le 1040 et 2000 F pour les 520. Le matériel est neuf et garanti. **Club Atariste de Seine-et-Marne. Tél. : 64.29.18.72 (vers 20 h).**

Vds 16 RAM 41256 pour extension mémoire Atari 520 STF (512 Ko). Prix : 500 F. **Xavier GIRARD, 11, rue Marx-Dormoy, 45400 Fleury-Les-Aubrais. Tél. : 38.86.79.52.**

Vds jeux sur ST neufs dont Batman, Indy Action, Castle Warrior, etc. **Raphaël PENNES, 14, rue Mounet-Sully, 75020 Paris. Tél. : 43.72.75.62.**

Vds 520 STF + joystick + câbles Péritel + souris + 2 boîtes de rangement + disq. Prix : 3 000 F. **Rodolphe ROUX, 8, square de la Butte, 91070 Bondoufle. Tél. : 64.97.73.28.**

Atari 520 STF (DF) + mon. coul. (SC 1425) + jeux + revues + souris + 2 joyst. + boîte de rangement. Le tout 4 000 F. **Alexandre NEUVY, 6, rue Voisembert, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.44.00.04.**

Vds Atari 520 STF année 87 + jeux + moniteur SC 1224. Le tout à 2 750 F. Tél. au 99.52.36.37 après 19 h. **Sébastien ANGEVIN, La Rivière, 35230 Chatillon-sur-Seiche. Tél. : 99.52.31.55 (bureau, toute heure).**

Vds Atari 520 STE + souris + moniteur coul. + joyst. + livres + factures s/garantie emballages. Valeur 7 500 F, cédé 6 000 F + jeux. **Olivier ROQUESSALANE, 33, rue Jules-Ferry, Appt 190, 92150 Suresnes. Tél. : 47.72.55.90.**

Atari ST 1040 + D. Face + 1 mega + jeux disk + prise + range bien (7/89) + mon. coul. SC 1224 + prise + livre + Son. R. Bien. Valeur 8 000 F, vendu 4 700 F. **Gregory VIVAN, 21, rue Paul-Meyan, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : 39.74.20.23 (le soir).**

Vds pour 520 ST Shermann M4 (18-12-89) + Bob Winner : 230 F. Obliterator + Gauntlet : 150 F. Ne peuvent pas être vendus séparément. **Alain CHALEUNSINH, 2, allée des Pâtres, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.44.57 (après 19 h 30).**

Vds original ST Ferrari Formule 1 : 100 F. **Gilles PARIS, 2, parvis du Breuil, Appt 49, 92160 Antony. Tél. : 42.37.59.65.**

Vds jeux originaux pour Atari ST. Les jeux sont : Robolop Great Courts et Lombard Rally. Le tout 450 F. **Cédric KORKIDIAN, 20, hameau de Grandchamp, 95350 Saint-Brice. Tél. : 39.90.53.23.**

Vds pour Atari ST : digitaliseur pro, très peu servi. Etat neuf. Prix : 1 500 F. **Gilles AYAD, 11, avenue de Colombes, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.98.96.78.**

Stop affaire ! Vds nbrx log. sur Atari ST à bas prix. Réponse assurée à 100 %. **Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Luisant.**

Vds moniteur (Atari) SC 1425 (couleur). Offre avec 1 livre trucs et astuces sur ST, 10 jeux (Strider Falcon, Stunt Car, etc.). Le tout : 2 200 F. **Gilbert MO, 27, bd de Verdun, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.76.85.29 (après 18 h).**

Vds jeux pour Atari 2600 : Galaxian, Frogger, Phoenix, Defender, Vanguard, Racman. E.T., et 15 autres, avec les notices. Par 5 mini. : 150 F les 5. **David LE BELLAC, 117, rue de Montreuil, 75011 Paris. Tél. : 46.83.71.78 (en semaine) - 43.70.71.81.**

Vds originaux sur Atari ST avec notice et boîte ; à moitié prix : Battle Chess, Bob Ocean, Explora, Marble Madness et Sorcery Plus. **Jérôme ROUX, 24, rue Beau-Site, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.12.46.**

Vds ST + Free Boot + originaux (STO5, Beach, Volley...) +



C.C.M.

"Cash & Carry Micro"
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

SI VOUS NE TROUVEZ PAS CI-DESSOUS TELEPHONEZ



Commandes Téléphoniques
(1) 40 16 04 02

Tous nos produits sont compatibles A500 et A2000

Les Périphériques de L'amiga 500

10021	Moniteur couleur HR	2390
10008	Disque 20 mo + 2 mo ram	6790
10012	Disque dur 20 MEGS	4890
10007	Prise Péritel	150

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 615 FRS ttc
code R590

EXTENSION 512K POUR AMIGA 500 AVEC HORLOGE
OPTEZ POUR LA QUALITE
790 FRS

Note
AMIGA 500 AMIGA2000 A590 A2058 Sont des marques déposées de Commodore Inc.

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	910
10006	Lecteur Standart	990
10072	Lecteur 5"1/4	1435
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Imprimante 80 col 120 cps	1480
10011	Imprimante couleur 9 aig.	1990
10031	FLICKER FIXER	4490
10013	Joystick QS	70
10014	DISQUETTESMarque les 10	110
10015	DISQUETTES Marque les 50	500
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	50
10032	Carte Accélératrice + 2 Meg	12490
10036	Support écran orientable	215
10037	Bte Disquettes + clef (40 3.5)	69
10020	Boite Posso pour 150 3.5	129



UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	NC
20006	DELUXE PAINT III	790
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	320
20013	KINDSWORDS 2	560
20034	DIGIPAINT 3	790
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	2990
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	995

NOUVEAUTES DU MOIS

NOUVEAU
POUR A500 A2000 A1000
miniGEN
GENLOCK INCRUSTATEUR
Toutes les Qualités d'un PRO
Un Prix Grand Public
GE011 1390 Frs

NOUVEAU !!!
JOYSTICK INFRA-ROUGE
8 Micro Switches
ligne moderne trés résistant et Grand Angle d'action.
IR01 395 FRS

GONFLEZ VOTRE A2000
EXTENSION MEMOIRE
2 MEGAS 3890 FRS
4 MEGAS 5990 FRS
6 MEGAS 7990 FRS
8 MEGAS 9750 FRS

PC XT OU AT POUR VOTRE A2000
Comprenant:
Carte PC et Lecteur 5 1/4
DOS 3.30 GWBASIC
KIT PC XT AVEC 512K
2500 FRS
KIT AT AVEC 1 MEGA
5500 FRS

NOUVEAUTES JEUX
NOUS CONSULTER
DU NOUVEAU TOUS LES JOURS

EXEPTIONNEL
DISQUETTES 3"1/2
Double Face 135TPI
AVEC ETIQUETTES
PAR 50 310 Frs
PAR 100 560 FRS
BD011

SUPER SOURIS
ENFIN UNE SOLIDE!!!
AVEC TAPIS ET SUPPORT SOURIS
309 TTC

VENTE DE MICROS
PC Compatibles et autres
NOUS CONSULTER

NOUVEAU
DISQUE DUR POUR A2000
40 MEGAS 29 MS
7190 FRS TTC
105 MEGAS 25 MS
9990 FRS TTC
200 MEGAS 15 MS
17000 FRS TTC
Nos disques sont montés en File card et livres pret à l'emploi (format. etc..) AUTO BOOT

RAM POUR A2058 (80ns/100ns)
OU EXTENSION MICROBOTICS
990 Frs ttc le MEGA
code e2000

TOUS NOS PRODUITS SONT GARANTIS ET DE MARQUES CONNUES
NOUS NE CRIONS PAS QUE NOUS SOMMES LES MEILLEURS (ou autres) MAIS
Notre SAV retourne un Micro en moins de 8 jours (Hors Port)

COMMENT COMMANDER

PAR COURRIER : Passez votre commande avec code et détail, ajoutez 35 Frs de participation aux frais et joignez votre adresse, téléphone et règlement, Chèque, Visa ou CR. Pour un règlement par Visa ou CB indiquez le N° complet, le nom sur la carte et la date d'expiration.
PAR TELEPHONE: AU 40 16 04 02 CB VISA OU CR BIENVENUS. TOUS CREDITS NOUS CONSULTER.
Cette annonce n'est valable que pour ls mois de sa parution et remplace les précédentes. (Mars 93)

PETITES ANNONCES

livres + documentation. Valeur : 6 470 F, vendu : 2 800 F ! Vds aussi Free Boot : 45 F. **Lionel HAIUN, 81, route de la Reine, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.38.88.**

Vds originaux ST : F-16 CB + Daley Thompson OC + 944 Tcup + Carrier Command + Voyager. Valeur 1 200 F, – 60 % soit 500 F le lot ! **Thierry LARDOT. Tél. : 64.56.48.59.**

Vds Atari 520 STF double face + quelques jeux + Print Master Plus + livre bien débuter sur ST 2 100 F. Idem + lecteur CA-720 double face 3 000 F. **Cédric DELPLANQUE, 78, rue Louis-Mouchy, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.72.23.36 (après 19 h).**

Vds moniteur coul. Atari SC 1425 TBE. 1 300 F à débattre. Vds Nintendo avec 7 jeux dont des jeux version japonaise : 1 500 F. **Mathieu GRANET, 27, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : 45.85.11.53.**

Urgent ! Vds 520 STF DF + souris + joyst. + nbrx jeux + Tilt. Prix : 3 200 F... à débattre. **SIMON, 75001 Paris. Tél. : 42.60.40.02.**

Vds Atari 520 STF + nbrx log. (Dungeon Master, Populous, Le Manoir de Morteuille, Must, Studio, Advanced, Art Studio, etc.). Le tout : 2 600 F. **Vincent MAGAT, La Voisinée Fourneaux, 42470 Saint-Symphorien de Lay. Tél. : 77.62.44.29.**

Vds ATARI 520 STF + souris + 1 joystick + nbrx jeux (Kult, Weird Dreams, Purple Saturn Day) + disq. vierges. Le tout : 2 900 F. **Lionel JULLIEN, 3, allée des Roseaux,93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.78.91.**

Vds Atari 520 STF + Freeboot + nbrx log. + joystick + livres. Le tout : 2 800 F. **Eric MOISSET, 136, rue Baudin, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.64.47.**

Vds Atari 520 STF + moniteur Atari SC 142 S + souris + joystick GFA, nombreuses revues, nbrx jeux. Prix : 4 000 F. **Marc-Henri DEBERLY, 40, Clair-village, 59910 Bondues. Tél. : 20.46.36.62.**

Vds Atari 520 STF DF + Free Boot + Joyst. + 55 programmes : 3 000 F. Synthe Yamaha DX21 : 3 000 F. Synthe Roland JX 3P : 3 000 F ou avec FB01 Multitimbral : 4 600 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66.**

Vds logiciels pour Atari ST. Possibilités d'échanges. **Jacques. Tél. : 93.28.00.73.**

Vds Atari 2600 + 6 jeux (Pac Man...), pas de joyst. Le tout : 750 F ! Bon état. Vends jeux CPC 464 (Turbocup, Dragon Ninja) + 6 jeux : 700 F. **Clément CHEN, résidence du docteur Roux, Bât. 1, 91160 Longjumeau. Tél. : 69.09.62.96.**

Vds originaux ST : Arkanoid, Opération Wolf, 2 Barbarian, Mickey, Compilation Epyx, Micro Prose Soccer. Prix à débattre. Joystick Switchjoy : 160 F. **Sébastien DELBECQUES, 7, rue de Gascogne, 62500 Saint-Martin au Laert. Tél. : 21.98.75.44.**

Vds pour ST : Wonder Boy in Monsterland : 150 F, Robocop : 110 F. Bionic Commando : 80 F. Compilation : Action ST (5 jeux) Northstar, Deflextor : 200 F. **Olivier BEZMALINOVIC, 12, chemin de la ferme, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 79.80.36.36.**

Vds pour Atari 520 ST Mega Pack (Winter Oly, Sec. Out, Mousetrap + Plutos) : 200 F et Falcon : 150 F ou le tout : 300 F. **Franck NABAIS, Le petit Village, 37270 Atmeevcher. Tél. : 47.50.66.59.**

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. + drive DF externe + nbrx progs + boîte de rangement + revues + joyst. + housse. Le tout : 5 500 F. **Alain. Tél. : 39.13.66.03.**

Vds 520 STF + SC 1425 + souris et tapis + jeux (Great court, Stunt car...) + utilitaires + livres + joyst. Vendu : 4 600 F. **Bruno LANDRIEU, Paris. Tél. : 47.05.69.41.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur + nbrx jeux et util. + joyst. Le tout : 4 500 F à débattre. **Gilles RIPOCHE, 2, allée Claude Debussy, 77370 Nangis. Tél. : 64.08.77.31.**

Urgent ! Vds Atari 800 XL + lecteur de K7 + 1 joyst. + manuel d'util. + cable péritel. Le tout en t.b.é. Prix : 500 F à débattre. **Thierry DROUIN, 42, rue Didot, 75014 Paris. Tél. : 45.43.87.36.**

Vds 100 F Beach Volley, super affaire au lieu de 220 F, c'est un original sans la boîte, pour Atari ST. **Benoît DANTONEL, 14, allée de la Libération, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.54.90.**

Vds jeux Atari 520 STF originaux Falcon 2, Dungeon Master, Starray Ultima 4, Castel Warrior, Carrier Command, etc. Prix : 80 F pièce. **Claude OLLIVIER, La grande plaine, bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds originaux ST (Populous/F16, etc.). Liste et prix contre enveloppe timbrée + collection n° 2 au 17 (dernier de 1 ST). Prix à débattre. **Alain GODIN, 4, rue du Hohenbourg, 67800 Hoenheim. Tél. : 88.83.30.79.**

Vds Atari 520 ST + mon. coul. SC 225 (avril 89) + jeux + aces. + revues. Le tout 9 000 F vendu 6 000 F. **Michel FIXE. Tél. : 42.23.66.72.**

Incroyable sur Atari ST, vds Dompubs pour 15 F avec disk (Démos, Anim's, Music, Sprites, Création, Jeux, etc.). Liste sur demande. **Didier REMOND, 4, place du Banat, n° 4518, 35200 Rennes.**

Vds pour ST nbrx log. **Cyril WEGMANN, 23, rue Robert-Petit, 89300 Joigny. Tél. : 86.91.49.58 (après 18 h ou mercredi après 12 h).**

Vds pour ST originaux Gunship Lombard Rally, Tintin, Spitfire 40, Virus, Zany Golf, Powerdrome, Indy 500, Hot Ball, Ferrari F1, Winter.G, 130 F un. **Jean-Angele PATRICK, 43, allée des Eguerets, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 34.43.74.66.**

Vds sur ST originaux (Strider, Populus, Falcon, Voyager, R-Type, Barbarian II, Gunship, etc.), de 60 à 120 F. Vds Jumbo Pack GFA 30, échange jeux. **Geoffroy POQUET, 104, rue de la Résistance, 94320 Thiais. Tél. : 48.53.37.85.**

Vds pour 520 ST 15 jeux dont Kick off, Great Courts, Buggy Boys-Sprint, Vindicator, etc. Le tout 600 F. **Michel DUTORDOIR, 11, place Gabriel-Fauré, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.16.50.91.**

Vds jeux ST : Robocop, Test Drive, Macadam Bumper, Gunship, Road Runner. Livrés avec boîtes + doc. d'origine. Prix dément : 80 F pièce. **Sylvain DENEUX, 22, allée du Rhin, 62360 Isques. Tél. : 21.31.46.50.**

Vds 1040 STF (lecteur neuf) + nbrx magazines + livres + nbrses diquettes. Moniteur SM124 TBE : 700 F. Disquettes 3 1/2 : 6 F, logs. originaux Amiga 500 : 70 F. **Nicolas POUVREAU, chemin des Oiseaux, 17180 Périgny. Tél. : 46.44.12.73.**

Vds originaux ST. **Laurent BRICE, 10, avenue du Gremillon, 54420 Pulnoy. Tél. : 83.21.51.68.**

Vds monit. mono SM 124 pour Atari ST, Graph. en GFA, Developper en GFA, livre du GEM, du GFA, de l'IA, du LM + revues ST Mag, Tilt, SVM + GFA 3.07. **Patrice FABRE, 11300 Magrie. Tél. : 68.31.28.23.**

Vds pour ST originaux : Barbarian, Starglider, Warzone. Le tout 300 F. **Alban BARBOIRON, 11, rue Jacques-Chambon, 44200 Nantes. Tél. : 40.48.56.12 (heures repas).**

Vds jeux pour XL/XE. Réponse assurée. Bas prix. **Philippe MOREAU, 23, résidence de Frasne, Parsay-Meslay, 37210 Vouvray.**

Vds 520 ST + lecteur 3 1/2 DF 1 600 F. Lecteur 3 1/2 SF 500 F ou le tout pour 2 000 F. **Laurent DUFOUR, 74, rue David d'Angers, 75019 Paris. Tél. : 42.06.58.05.**

Vds 520 STF TBE + moniteur couleur + joystick + nbrx jeux : Stridot + Precious Metal. Le tout 4 100 F à débattre. **Julien GEISSLER, 9, rue de la Charmille, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.81.51.**

Vds 520 STE + monit. + jeux. Achat en octobre 89 encore sous garantie. Le tout 5 000 F. Compatible avec STF. **Eric BARREAU, 16, rue de la Ferme, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.28.55 (après 20 h).**

Vds 520 STF (DFNR) + souris + nbrx jeux + câble Péritel. Acheté fin 88, très bon état. Prix : 2 200 F. **Sébastien RICARRERE, 7, rue Paul-Bert, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.77.00.58 (après 18 h).**

Urgent ! Vds 520 STF neuf + souris + joyst. + mon. coul. + West + Phaser + ZZ Rough 1.1 + Zombi + Tetris... Le tout 3 800 F. **Nicolas LECLERCQ, 2, allée des Nympheas, 95800 Cergy-le-Haut. Tél. : 30.31.38.46.**

Vds 520 STF + moniteur couleur Philips CM8832 + 74 disquettes + GFA 202 + originaux + joysticks + revues. 4 800 F. **Pascal FORET, 1, place Le Vau, 92600 Asnières. Tél. : 47.99.15.35.**

Atari ST : vds originaux ESS : 100 F, Ivanhoe : 100 F, Oliver and Co : 50 F. **Michel RODRIGUES, La Daunière, Bât. E, Appt 15, 91940 Les Ulis. Tél. : 69.28.73.56.**

Vds 520 STF + 5' 1/4 + nbrx jeux (Falcon + Speed Ball) peu utilisés (5 mois). Prix : 4 000 F. Achète pour Amiga extension A501 + 5010 5' 1/4. **Stéphane PEYROT, 19, place du Palais, 87300 Bellac. Tél. : 55.68.17.53.**

Vds Atari moniteur SC 1224 coul. + prise + livre : 1 000 F, jamais utilisés. Atari lecteur DF 314 + copie disk + range bien + livre : 1 100 F. 30 disk jeux : 200 F. **Gregory LEDEMNAT, 32, rue Faidherbe, 78800 Houilles. Tél. : 39.74.20.23.**

Vds 520 STF + nbrx jeux + souris + boîte de rangement. Le tout TBE. Prix : 2 500 F. **Sylvain SCHMIDT, 58, av. Jean-Jaurès, 93310 Le Pré St-Gervais. Tél. : 48.43.22.83.**

Vds 520 ST + joystick et nbrx jeux + souris + housse sous garantie : 3 600 F. Echange contre A 500 Péritel ou moniteur couleur (diffe). **Gregory NGUYEN, 78, rue Charles-Kaddouz, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.16.42.**

Vds urgent 520 STF + 40 jeux (Xenon 2, I. Loro, Scrabble, Simulator) et de nbrx utilitaires + 2 joysticks + boîtes. Le tout 1 900 F... Vite ! **Pierre CISAMOLO, 4, rue des Lys, 57250 Moyeuvre-Grande. Tél. : 87.58.67.32.**

Urgent ! Vds 520 STF (garantie : 8 mois) + Péritel + souris + nbrx jeux (Xenon 2, Stun Car...) + joysticks. Le tout 2 600 F à débattre. **Cédric CRUZ, 12, bd de Scarpone, 54000 Nancy. Tél. : 83.98.29.97.**

Vds Mega ST1 11/7/89 + le rédacteur + Timeworks + Animatic + – disk : 5 600 F. Vds 600 F : clas. Weka 2 mis à J. Val. 800 F ou échange. Vds 520 ST (1 mega) 2 500 F. **Robert VIGEAN, 11380 Mas Cabardes. Tél. : 68.26.30.71.**

Vds Atari 520 STF simp. face avec lect. ext. DF CA 720 Free Boot logiciels, 40 disks, boîte rang., 10 disks, câble, joyst., souris : 2 200 F à débattre. Rég. 69. **Laurent BRACQ, 6, rés. Bois-d'Ozon, 69360 St-Symphorien-d'Ozon. Tél. : 78.02.73.64.**

Vds 520 STF + originaux (Dongeon M. + Barbarian II...) + Speed King + cadeaux (console Sega + 2 K7 et cons. CBS). Le tout, état neuf, 2 450 F. **Patrick LEMARRE, rue Henri-Poincaré, Rés. Les Lilas, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.90.19.**

Affaire ! Vds Atari ST double face, excel. état : 2 400 F et monit. coul. SC 1425 : 1 600 F ou le tout + nbrx jeux, util. + contacts : 4 000 F. **Gilles HUA, 38, avenue du Président-Kennedy, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.30.30.97.**

Vds 520 STF seul, très bon état, idéal pour débutants et confirmés. Prix sacrifié : 1 700 F. **Jean-Jacques MACHELART, 1, cour de la Badiane, résidence Les Tuileries, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.89.26.**

Vds 520 STF + monit. coul. + joystick + souris + jeux + util. + livres + revues + câble Péritel TBE. Garantie : 03/91. Prix : 4 000 F. **Pascal FERRIERE, 32, avenue du Chatelet, 77150 Lesigny. Tél. : 60.02.18.49 (après 19 h).**

Vds 520 STF de déc. 88 + 2 souris + tapis souris + câbles joyst. (TBE). Le tout : 3 000 F. **Stéphane BURIN, 44, rue des Lilas, 95150 Taverny. Tél. : 39.95.74.15.**

Vds 800 XL + lect. K7 + lect. disk + 50 jeux : 2 000 F à débattre. Vds pour 520 ST Drakkhen : 200 F. **Cyrille BOURDAIS, 18, boulevard Stalingrad, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.21.95.**

Vds 520 STF DF + mon. couleur SC 1425 + souris + boîtes rang. + livres + nbrx jeux + revues : tout en TBE et sous garantie. Prix : 4 000 F. **Jean-Stéphane CABEZA, 13, avenue de Villepreux, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.41.26.00.**

Vds 520 STF avec moniteur couleur et un lecteur ext. Le tout dans emballage d'origine. Prix 4 000 F. En prime livres + jeux. **Christian ELINE, 8, rue des Robiniers, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 60.63.58.44.**

Vds pour 520 ou 1040 ST original du rédacteur (I.97) (couleur uniquement) et Datamat. Peu servis : 275 F chancun. **Alban FLEURET, Les Jasmins, 73410 Albens. Tél. : 79.54.11.42 (après 19 h).**

Vds 13 OXE + lecteur XC 12 + 10 jeux originaux : 1 000 F et cherche contacts sur ST dans le Sud-Ouest. **Richard GAUZIC, Bivés, 32380 Saint-Clair. Tél. : 62.66.43.09.**

Vds 520 STF DF : 2 000 F + écran couleur CBM 1901 : 1 500 F ou échange le tout contre compatible PC. **FILINTO. Tél. : 81.93.40.65 (le week-end).**

Vds 520 STF + 13 originaux (Kick-off, Stuncar) + souris neuve + tapis souris + nbrses revues + joystick + stos. Valeur : 7 000 F. Vendu : 2 500 F. **Guillaume LAURET, 11, allée des Deux Sources. Tél. : 69.49.08.40.**

COMMODORE

Vds originaux sur Amiga : Dragons of Flame, Chambers of Shaolin, Shadow of the Beast, Quête oiseau du temps, Bloodwach, Castle Warrior, etc. **Pascal VALADE, 2, rue d'Ohlungen, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.49.60.**

Vds C 128 avec nbx jeux + quickshot turbo + astuces. Me contacter. **Patrick HORNAIN, 11, rue Gambetta, 62790 LEFOREST. Tél. : 21.77.87.32.**

Vds C 64 + moniteur + 1541 + 3810 + 1530 + disq. + etc, vds aussi Apple IIe + lect. disq. + joys. + moniteur. Prix à débattre. **Marc VIGIER, 7c, Esplanade du Pharo, 13007 Marseille.**

Amiga vds originaux : Silkvorm 110 F ; Targhan 110 F1 ; Gauntlet 2 1100 F ; Faery Tale ADV 250 F ; (port compris), achète ext. 512 Ko environ 450 F. **Gaetan MARENGO, 132, rue de Charlieu, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.95.13.**

Vds moniteur Commodore 1084 S neuf garantie 07/91, vendu 2 000 F et console Sega + 4 jeux + pistolet Phaser, vendu 900 F, port compris. **Stéphane SILVESTRE, 27, Bois Cala, 13170 La Gavotte, Les Pennes Mirabeau. Tél. : 91.51.49.52.**

Vds Amiga 500 + moniteur coul.810 + 1530 + disq. + 1084 + 2e lecteur disq. + manuels : 5 900 F. **Thierry MADET, avenue du Cimetière de l'Est, 0031100 Montluçon. Tél. : 70.05.19.55.**

Vds jeux sur C 64 (disquette et K7), prix intéressants. Ecrivez nbx. **Michael ESPINOUS, 203/2, rue de la Communauté urbaine, 59100 Roubaix. Tél. : 20.27.07.18.**

Vds pour Amiga drive Lumana 5 1/4 880 Ko ou 360/720 Ko sous MS-DOS + 40 demos ou domaine public, le tout 1 400 F. **David GRULOIS, 131, rue du Riez, 59242 Genech. Tél. : 20.84.63.57 (19-20 h).**

Vds C 64 + lect. disq. + K7 + moniteur coul. + adapt. péritel + nbx jeux, le tout 3 500 F, possibilité de vente séparée. **Denis PEENAERT, Route d'Audruicq Nortkerque, 62370 Audruicq. Tél. : 21.35.23.88 (après 19 h).**

Vds C 128 + 1541 + imprimante + Power Cartridge + moniteur cartridge + moniteur mono + nbx jeux/prog. (3 boîtes) + livres, le tout : 3000 F. **Thierry DUCREUX, 21, la Chabure, 42900 St-Chamond. Tél. : 77.31.57.55.**

Vds Amiga 500 b.é. + moniteur 1084 + disq. externe + joys. + 70 jeux avec originaux, prix : 5 500 F. **Sébastien DOUCET, 1, rue des Bédets, 03190 Hérisson. Tél. : 70.06.03.25 (après 20h30).**

Vds C 128 + moniteur coul. 1901 (40/80 colonnes) * + livres + jeux + joys, le tout, très peu servi pour 5 000 F (* + disq. drive 157). **Sébastien HARQUEL, 10, rue de la Chasse, 77000 Melun. Tél. : 64.09.27.59.**

Vds C 128 D + nbx jeux + nbx manuels + livre + 20 disq. vierge + boîte de rang. t.b.é., le tout 2 500 F, à débattre. **Eric BALLUFIN, 88, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : 42.52.20.13.**

Vds C 64 + drive + nbrx jeux + reset + joys. pour 1 950 F. **Nicolas DESNEUX, rue du Lavoir, 37250 Veigne. Tél. : 47.26.25.85.**

Vds C 64 + 1541 (+ jeux + disq. K7) + 1531 (+ jeux) + Power Cartridge (turbo) + boîte disq. avec clé + joys. Prix : 4 000 F, à déb. **Bertrand ROLLIN, 12, boulevard de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52.**

Vds C 64 + lect. K7 + 20 jeux (Barbarian I et II, Dragon Ninja) + livres + joys., le tout tbé: 1 200 F, urgent ! **Alexis RANCOURT, 11, rue des Ormeaux, 75020 Paris. Tél. : 40.09.95.54 (après 18 h).**

Vds Commodore 64 + lecteur de K7 et disq. + nbx jeux, boîte de rangement disquette + joystick, prix à débattre : 2 500 F. **Nicolas SEGARD, « La Chevalerie », 37510 Balmire. Tél. : 47.53.20.00.**

Vds C 128 + K7 + 15 originaux + docs + emb. d'origine + cadeaux, le tout en bon état, renseignez-vous et laissez votre prix. **Hervé GAUDET, 22, rue du docteur Roux, 44550 Montoir. Tél. : 40.88.52.10.**

Vds pour Amiga 2000 Kit PC/XT (lecteur 5" 1/4 + carte A2088) état neuf. Prix : 3 500 F. **Christophe QUEYROUX, 10, square Rodin, 91350 Grigny. Tél. : 69.06.10.04.**

Vds Amiga 500 (88) révisé 100 % complet : souris + tapis, péritel, joystick, disq. ; le prix : 2800 F sur Paris si possible. **Jean-Baptiste BOLCATO, 55, rue Planchat, 75020 Paris.**

Orig. Amiga : Blood Money, Forgotten worlds : 100 F pièce, boîte pr 40 disq. 3,5. 40 F, vends « Génération 4 » n°1 à 19 + 2 reliures : 200 F, le tout, ch. cont. Amiga 500. **Philippe MAUGER, Impasse du Coteau, 76470 Le Tréport. Tél. : 35.50.22.55.**

C 64 + 1530 + 1541 + Power Cartridge + Imp 2000 logs ttx tab mus. util. doc. importante liv cordons à saisir état exceptionnel, px 3 500 F. **Jean-François SAUBAT, 68, av. Des Belles Fontaines, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.64.67.**

Vds Amiga 1000 + câble Péritel + documentation d'utilisation + disq., prix : 2 900 F. **Florent DELOUS, 12, rue de l'Horloge, 91350 Grigny. Tél. : 69.45.27.43.**

Réalise toutes vos intros sur C 64, vds épave C 64, cherche Modem, n'échange aucun jeux.. **Frédéric JACOB, Poste Restante, 57500 Saint-Avold.**

Vds pour Amiga 500 3 digitaliseurs sonores compatibles Perfect Sound Audio Master pour 300 F l'unité, et cordons pour relier 25TF, 150 F. **Richard SCALI, 43, route de Meyzieu, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure.**

Vds Commodore 64 + moniteur couleur Commodore 1701 + lecteur de K7 + jeux + libre Basic + manette : 1 400 F. **Arnaud SOUPA, 3 bis, rue Louis Muret, 95580 Marengy. Tél. : 34.16.54.59.**

Vds C 64 + 1541 II + 1530 + jeux disq. et K7 (opwolf, Dragon Ninja, etc), prix à débattre. **Karim ALLIANE, 8, rue Georges Brassens, 78200 Mantes la Ville. Tél. : 34.77.34.12.**

Vds Commodore 64 new moniteur coul., lect. disq. 1541 II, bte range disq. nx jeux, prix à débattre. **Hugo BEAULIEU, 18, rue des Grisards Cormeron Lechelle, 77171 Sourdun. Tél. : 64.22.06.62.**

Vds C 64 + monit. + mono + lect. disq. 1541 + 4 manettes + nbx jeux + imprimante MPS 801, le tout : 3 200 F, prix à débattre + PAO 100 FCS. **Jérôme et Stéphane SESQUIN, 35, av. du Général de Gaulle, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.65.06.92.**

Vds Commodore 64 + C2N (magnéto) + nbx jeux : 1200F (le tout en bon état). **Ludovic PERCHAT, 12, rue des Futies, 51200 Epernay. Tél. : 26.51.70.23.**

Vds Amiga 500 + 512 K + DF1 + Joh + Sculpt D + the Kristal + 50 disq. (util., Démos, domaine publique etc) 7 00F. Prix réel 9 000 F. **Stéphane FRANCON, 20, rue du Père Goriot, 95560 Maffliers. Tél. : 34.73.90.75.**

Vds C 64 + 1541 + disq. + lect. K7 + K7 + orig. t. drive 2 + boîtiers + livre, t.b.é., prix : 3 000 F. **Jean-Marie DUHAU, 22, rue d'Espagne, 64200 Biarritz. Tél. : 59.24.93.99.**

Vds C 64 + lect. disq. + lect. K7 + moniteur monochrome + manuel d'util. + nbx jeux (K7 et disq.) + util. + ext. mémoire, prix : 2 500 F. **Christophe BLAIN, 10, rue Belle Vue, La Seguinière, 49280 Cholet. Tél. : 41.56.98.93.**

Vds pour C 64 : imprim. MPS 803 + papier + jeux (disq., K7) + boîte de rangement disq. + doc sur le C 64 et sur le C 128, ensemble ou séparément. **Sébastien FAURE, 6, rue du Parc, 91630 Avrainville. Tél. : 60.82.05.19.**

Vds C 64 + lecteurs 1541 et 1530 + nbx jeux K7 et disq. dont Rock Dangerous, F 14 Tomcat, Last Ninja II et beaucoup d'autres. **Stéphane CLAUDE, 21, Croix de Metz, bat Couperin C, 54200 Toul. Tél. : 83.64.19.19.**

Vds C 1280 (lect. disq.) + moniteur 1901 40/80 col + Power Cartridge + joystick + disq. (turbo Pascal-Multiplan-jeux), 4 000 F. **Philippe LECLERCQ, Lycée Charnot, rue A. Leroy, 62700 Bruay la Buissière. Tél. : 21.36.96.36.**

Vds jeux (Défendeur of the Crown, Bard's Tale II, Sinbad, etc) + moniteur monochrome sur C 64 (30 jeux environ). **Bruno ANTOCI, 257, Chemin de la Pierre, Plantade, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.37.84.**

Vds pour C 64 lecteur de disq., prix : 600 F. **Patrick GROSS, 28, rue du Commandant Clerc, 67190 Mutzig. Tél. : 88.38.61.30.**

Vds A 500 + 1084 S + souris + 2 joysticks + disq. avec nbx jeux + livres + revues + imprimante (à réviser), vendu 6200 F. **Madjid HEMANI, 8, rue de la Seine, 54860 Haucourt Moulaine. Tél. : 82.24.95.54.**

Vds drive A 1010 pour Amiga avec interrupteur, lecteur neuf, t.b.é. Prix : 600 F. Vends aussi calculatrice Casio FX-8000 G avec piles neuves. Prix : 450 F. **Benjamin PITON, 67, rue Casimir-Beugnet, 62300 Lens. Tél. : 21.78.23.76.**

Vds moniteur coul. 10845 : 1 500 F. Cherche jeux sur Amiga (poss. Space Ace, Ninja Warriors, F 29...) **Stéphane. Tél. : 39.76.34.69 (entre 19 h et 21 h).**

Vds originaux : Mayday Squad, Opération Jupiter, Emmanuelle, 4 × 40 F Froad, Batlechess, Sword of Sodan sur Amiga. **Arnaud ABITBOL, 25, rue de Montbrillant, 69003 Lyon. Tél. : 78.53.52.13.**

Vds nbrx progammes sur Amiga 500 à bas prix. **Philippe GRANGER, 16, rue Rabelais, 92170 Vanves. Tél. : 47.36.95.38 (de 19 h 30 à 20 h 30, région parisienne).**

Vds C 128 D (disk intégré), Péritel, 1530, tablette graf. Etat neuf + nbrx jeux. Prix : 2 500 F. **François DUMOULIN, 203 bis, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : 46.28.02.33.**

Vds C 64 + lecteur disk 1541 + monit. coul. Commodore 1802 + joyst. + 1 000 jeux (environ !). Prix : 1 500 F à débattre. **Sébastien CAIRE, 3, rue Rosenwald, 75015 Paris. Tél. : 45.32.96.67.**

Vds A 500 WB1.3, 1 mega ram + 1084 S + Star LC 10 coul. + lecteur CA 880 + livres + joysticks + filtre. Prix : 10 000 F (vente séparée possible). **Patrick WITZ, 50, rue Henri-Dunant, 803, résidence Guynemer, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.39.46.**

Vds C 128 (neuf, garanti 9 mois) + lect. de disk 1541 III (neuf, garanti 22 mois) + lect. de K7 1531 (neuf) + nbrx jeux sur K7 + 1 joystick + jeux sur disques (Shinobi, Altered Beast). Prix : 2 500 F. **Mehdi KAILA, 43, rue Auger, 93500 Pantin. Tél. : 48.91.98.18.**

Vds nbrx orig. pour C 64 : Dragon's, Aire 2, Gauntlet. **Emerson CHAN CHEN AHEN, 93, bd Winston-Churchill, 44800 Sther-blain. Tél. : 40.58.09.71.**

Vds C 128 + lect. disq. 1570 + jeux + joyst. + revues. Prix : 2 500 F. **Henri, 91330 Yerres. Tél. : 69.83.88.26.**

Vds pour C 64 imprim. MPS 80, bon état : 600 F. **Vincent MISERIAUD, 2, allée du Bellay, 91400 Orsay. Tél. : 60.10.07.72.**

Vends orig. Amiga : Dragon, Ninja : 150 F, Wildstreet : 150 F, Last Duel : 80 F, Bio Challenge : 100 F, Explora : 100 F. **Senaporak LAM, 16, avenue Maximilien-Robespierre, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 47.26.02.20.**

Vds jeux originaux pour Amiga : Falcon notice français + Indiana Jones Arcade + Hawk Eyes : 250 F. Le tout port compris état neuf. **Bernard BARRILE, Les Baisses, 13680 Lançon de Provence. Tél. : 90.42.59.43.**

A saisir ! Vds nbrx orig. récents t.b.é. sur Amiga à super prix : Explora I et II ; Rocket Ranger ; Operation Wolf ; Sinbad... **Grégoire MELIN, 2, rue Amiral-Coligny, 75001 Paris. Tél. : 42.36.82.06.**

Except : vds C 64 + lect. disq. 1541 et K7 + cartouche pour copy + nbrx disq. + 15 sur K7 + joyst. + 80 boîtes + livres ; t.b.é. : 1 400 F. **Jean-Philippe BROWN, 29, avenue Auguste-Perret, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.93.31.73.**

Vds carte accélératrice A 2620 pour A 2000 68020 + 68881 + 2 Mo 32 bits 14 Mhz. Prix : 12 000 F (neuf emb. d'orig.). **Gilles BOURDIN, 53, rue Pierre-Taittinger, 51100 Reims. Tél. : 26.84.05.25.**

Vds C 64 + lect. disq. + lect. K7 + nbrx jeux disq. et K7 pour 1 700 F. **François DESEBBE, 17, place Jean-Jaurès, 42000 Saint-Étienne. Tél. : 77.38.82.90.**

Vds C 64 + 1541 + lect. K7 + joyst. + nbrx jeux : K7, disq. et cartouche (Gauntlet I + II + T. Renegade + Arkanoïdd + nbrx jeux de sport...). Prix : 3 000 F. **Emerson DUTHEIL, 111, rue J.-B. Charcot, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.66.86.**

Vds C 64 + disq. 1541 II + K7 1530 + cartouche MK 4 + nbrx jeux + K7 + disq. + rang. 100 disq. + livres + revues + joyst., t.b.é. : 3 000 F. **Bruno VARLET, 1507, rue de Busnes, 62350 Saint-Venant. Tél. : 21.27.59.52.**

A saisir : vds C 128, mon. n/b, lect. disq. 1541, imprim. MPS 803, Power cart., nbrx log. : 2 800 F. **Dominique CEPISUL, 12-13, allée d'Aulnay, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.70.35.**

Vds C 128 lect. disq. 1571 + ext. mém. + impr. qualité courier + écran monoch. + virgule 12 + nbrx jeux util. Le tout : 4 000 F. **Cyrille SAADA, 14, avenue du Général-Mangin, 75016 Paris. Tél. : 42.24.75.25.**

Vds pour Amiga pistolet + pow + Capone (jeux). Jamais servis : 400 F aussi télé n/b look monitor t.b.é. : 450 F à débattre ! **Bachir GHALAYINI, 3, rue des Morillons, 75015 Paris. Tél. : 45.32.47.33.**

Vds orig. A 500 : Skidoo, Hard Drivin, Les Voy. du temps, Drivine Force, Continental Circus, Double Dragon. A l'unité ou le tout : 850 F. **Patrice GENEVIEVE, 6, rue de la Passerelle, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.03.17.44.**

Vds C 64 + mon. coul. + imprim. MPS 801 + lect. disq. 1541 + joyst. + nbrx jeux (Test, Drive, Karnov, Alien) + tableur + doc. Le tout t.b.é. pour 4 500 F. **Anthony ROZIER, Chemin des Planches le Pin, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.27.27 (à partir de 19 h).**

Vds C 64 + 1541 + lect. K7 C 64 avec Speed DOS + Reset intégré. Le tout : 3 500 F, donne en plus 500 disq. (jeux + util. + doc.) Cherche aussi contacts Amiga. **Stéphane et Nathalie GERBAULT ET DUROIR, 2, avenue Ernest-Renan, 2e et 1re porte droite, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.33.09.**

Vds Amiga 500 monit. coul. stéréo 1084 S + 1 lect., disq., joyst. + divers, garantie 1 an. Le tout : 6 700 F à débattre !. **Didier DEGRIS, 10, rue du 24-août, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 46.31.49.44.**

Vds Amiga 500 acheté juillet 89 (cause départ armée) + 3 joyst. et de nbrx log. : Kick Off + Great Cours + Indiana Jones. Prix : 3 000 F. **Philippe AMMELOOT, 12, rue Cuvier, 93420 Villepinte. Tél. : 48.60.46.49 (18-20 h).**

Vds C 128 + monit. mono 40/80 + lect. disq. 1541 + lect. K7 + joyst. + imprim. + Power + F. machine + jeux. Le tout t.b.é. : 3 000 F. **Patrick BLAIN, Quartier Les Terrigauds, 26320 Saint-Marcel-les-Valence (Drôme). Tél. : 75.58.75.41.**

Vds Amiga 500 + disq. + souris + câble TV sous garantie encore 1 an et demie : 3 600 F + drive Commodore Amiga : 800 F. **Jérôme DUDOUIT, 41 ter, rue René-et-Pierre-Charton, 93250 Villemomble. Tél. : 48.55.14.21.**

Vds Amiga 500 + joyst. + souris + câbles + nbrx disq. jeux etc. en b.é. Prix sacrifié : 3 600 F. Ech., ach. jeux sur NEC PC Engine. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds C 64 + monit. coul. + lect. K7 + prog. + doc. + joyst. Prix : 3 200 F. **Grégory COURTENS, 28, rue Aline-Lerouge, 59710 Tournignies. Tél. : 20.84.82.76.**

Vds C 64 + lect. disq. 1541-II + disq. + cart. + jeux orig. + lect. K7 + boîte de rang. + joyst. Le tout : 2 700 F. **Xavier SCHEER, 4, rue Saint-Hilaire-Jussy, 57130 Ars/Moselle. Tél. : 87.60.11.29.**

Vds Amiga 2000 + monit. 1084 stéréo + souris + tapis souris + boîte de rang. (Amiga 2000 : 1 an). **Olivier PICARD, 11, allée Lancelot-du-Lac, 35136 Saint-Jacques-la-lande. Tél. : 99.30.15.05.**

Vds C 128 + drive 1541 II + lect. K7 1530 + Capot de protect. + joyst. + Péritel + nbrses doc. + disq. Prix : 2 500 F. **Olivier KURTKOWIAK, 2, Pavillon Fabre, rue Falaise, 62300 Lens.**

Vds Orig. Amiga : 100 F (Elite, Heroes of the Lance, Lombard Rally, Starglider II, Voyager, F 16, F 18, Precious Metal, Staraglider II. **Patrick MONLOUIS, 25, bd Félix-Faure, 86100 Chatellerault. Tél. : (16) 49.23.31.34.**

Vds Amiga 2000 + monit. 1084 S + disque dur 20 Mo Amiga PC année 1989 sous garantie : 18 000 F à débattre ! **Eddy MATHORE, 11, Esplanade de Chantilly, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.00.16.52.**

Vds C 128 + lect. disq. 1571 + imprim. MPS 803 + jeux + joyst. + doc. + monit. coul. 1901. Prix : 5 700 F ou + monit. monoch. : 4 700 F. **Lionel FACCENDA, 8-12, avenue de Stalingrad, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.44.78.**

Vds C 64 + 1541 + nbrx jeux + 10 livres + Péritel état neuf : 1 100 F. Vds monit. coul. Philips CM 8501 : 1 990 F ou seul : 2 500 F. Le tout. **Éric BAROTTE, 1743, chemin de Camplanier, 30000 Nimes. Tél. : 66.23.95.73.**

Vds Amiga 1000 512 Ko + monit. 1084 : 4 390 F. **Gilles BACHELET, 13, avenue Maurice-Ravel, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 45.94.05.66.**

Vds Amiga 2000 monit. coul. disque dur 20 Mo, carte XT ensemble ou séparément, faire offre ! **Philippe REY, 13, rue Pasteur, 26200 Montellimar. Tél. : 75.51.26.35.**

THOMSON

Vds MO 5 + LEP + LO 6 excellent état. Prix : 800 F. **Franck BENOIT, 20, rue Charles-Legendre, 87000 Limoges. Tél. : 55.32.67.19.**

Cherche schéma branchement Thomson TO 8D. Vds TRS 80 coul. 64 Ko Basic étendu + cartouches etc. Cherche imprim. TO 8D. **Jean DOBERSECQ, 6, cité Les Jésuites, 81100 Castres.Tél. : 63.72.57.73.**

Vds MO 5 t.b.é. + imprim. + LEP + 2 joyst. + câble + stylo optique + 26 jeux orig. cadeau 2 cartouches + clav. mécan. : 17 000 F. **Stéphane LANG, 25, rue Cuvier, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.41.89.69.**

Vds pour TO 9 colorcal + graf. + stat + jeux Vampire : 400 F. Trait. texte Easy Writer 2 pour IBM PC et compatible : 400 F. **Pierre GAUTARD, 17, passage Cardinet, 75017 Paris. Tél. : 46.22.07.22 (après 19 h).**

Vds jeux pour TO 7-70 en K7 et pour TO 8-TO 8D-TO 9+ en disq. cause vente du matériel. Vos cartouche de dessin colorpoint pour TO7-TO8-TO9+. Prix : 250 F. **Alexandre PUKALL, 11, rue du Barrois, 57070 Metz. Tél. : 87.74.01.79.**

Vds TO 8 : 1 250 F, lect. 3,5 p. : 1 000 F, 28 jeux (orig.) : 1 000 F le tout, 4 util. célèbres : 500 F les 4, joyst. (2) : 100 F. **Jean-Paul DA SILVA, 10, rue Julian-Grimau, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.64.33.**

Vds TO 8 double face + monit. coul. + jeux (Arkanoid, Vampire, Turbo, Cup, Capitaine Blood, Ripoux...) + jeux éducatif français + 2 joyst. (noël 89) : 2 500 F. **Philippe BOURGEOIS, 15, rue du Languedoc, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.67.25.**

Vds TO 9 nbrx jeux + crayon optique + disq. vierge + câble + 1 joyst. + 2 livres prog. + cart. dessin +

N'ATTENDEZ PAS 1992
FOURNISSEZ-VOUS EN ANGLETERRE MAINTENANT !

Téléphonez EN FRANCAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+ 44) 291 625 780 du Lundi au Samedi de 8 h à 19 h

GAMME SINCLAIR

1- Pièces Détachées pour SINCLAIR QL
2- Pièces Détachées pour SPECTRUM
3- Logiciels et Accessoires pour SPECTRUM

COMMODORE 64

1- Logiciels K7 au prix les plus bas !
2- Interface pour copies personnelles
3- Kits de règlage lecteurs K7 et DISC.

ATARI ST

1- Digitaliseur VIDI-ST (Manuel Français) Prix : Incroyable !
2- Logiciels ludiques à partir de 50 FF

AMIGA

1- Digitaliseur VIDI-AMIGA (Manuel Français) Prix Incroyable !
2- Logiciels ludiques à partir de 50 FF

Téléphonez EN FRANCAIS ou écrivez pour obtenir votre catalogue
S.V.P : Précisez la marque et modèle exact de votre ordinateur !

DUCHET Computers
51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Télephone : International + 44 - 291 625 780

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec votre carte de crédit internationale !

PETITES ANNONCES

disq. auto initiation : 3 500 F. **Julien RABOT, 2, rue Las Cazes, 31250 Revel. Tél. : 61.27.64.65.**

Vds TO 7/70 + nbrses ext. et jeux + 2 joyst. Possibilité vente séparée + MSX PMC 28L + prise Péritel et jeux + TI 62 (calculatrice programmable). **Jérôme CHEVALIER, 9, rue Auguste-Renoir, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 39.86.42.94.**

Vds TO 9 + 2 joyst., lect. K7, imprim., crayon optique + de nbrx jeux, livres. Le tout neuf : 16 000 F, vendu : 5 000 F. **Maxime DUMESNIL, 21, avenue de la République, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.15.72.11.**

Vds TO 7/70 + lect. K7 + crayon opt. Prix : 500 F. Vds EXL 100 + souris + jeux (Tennis, Paint, etc.) + mémoire. Prix : 600 F. Vds Sega + 5 jeux + pistolet. Prix : 900 F. **Cédric MANGUETTE, 20, rue du Moulin, 59960 Neuville-en-Ferrain. Tél. : 20.37.35.04.**

Vds TO 8 t.b.é. + monit. coul. + lect. disq. + joyst. + nbrx jeux (Saphir, Slap-flight) + 20 disq. + livres : 2 500 F. **Frédéric WROBEL, 80, rue Guy-Moquet, 59420 Mouvaux. Tél. : 20.36.05.19.**

Vds TO 8 + monit. coul. + lect. 3 1/2 p. + livres et disq. jeux + crayon optique : 4 000 F, à débattre. **Mickaël BOURGEOISAT, quartier Le Tourneur Lamitte, 40160 Parentis-en-Born. Tél. : 58.78.55.85.**

TO 8D recherche correspondants. Vds modem TO 9-TO 7/70 400 F. Vds ency. informatique 6 vol. 600 F. **Jean-Pierre BLANCHER, 230, chemin de Bourdilhan, 90200 Bagnols-sur-Ceze. Tél. :66.79.97.09.**

Vds MO 6 + 2 joyst. + 24 jeux + 1 crayon optique + cable péritel. Le tout tbé. : 1 000 F. **Gregory KOS, 2, rue Edmond-Audran, 13200 Arles. Tél. : 90.93.59.03.**

Vds TI 99/4A tbé. + boîtier d'extension périphérique PHP 1200 + double câble de liaison magnéto. + 2 magnétos Thomson MK 110AT, interface vidéo + doc. + extended Basic + music Maker + magic Number + TI Invaders + parsec + extended basic par soi-même + aide de la programmation 1. Le lot indivisible d'une valeur de 8 600 F, sacrifié à 3 000 F. **Christian BERRE. Tél. :94.67.72.43.**

Vds TO 8D + magnéto MO5 + magnéto + extension microdrive + imprimante 40 colonnes + logiciels nombreux et documentations. A débattre. **Gaël GIRAUD, 2, rue Rubens, 75013 Paris et 24, rue d'Amboise, 49300 Cholet. Tél. :41.62.48.93.**

Vds TO 9 Thomson (jamais servi) + m. couleurs + crayon optique + guide + 2 logiciels + 2 éduc. du TO 9 + joystick. Prix : 7 500 F cédé 3 500 F. **Pierre AMARGIER, La Garenne Basse Durtol, 68830 Durtol. Tél. :73.31.18.41.**

Vds TO 7 tbé + lecteur disq. et K7 + nombreux jeux + 2 joyst. + bouquins. Le tout : 1 500 F. **David GABILLET, 95, route d'Orange Sorgues, 84700 Vaucluse. Tél. : 90.83.31.99 (le soir).**

Vds TO 8-D + monit. couleur + jeux + lecteur disk + joystick + magazines + manuel tbé. Possibilité vente séparée. Emballage d'origine. Prix : 950 F. **Francis LEUNG, 108, avenue du Général-de-Gaule, 94170 Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.71.07.75.**

Vds TO 8-D + lecteur de cassettes et lecteur de disk + caryon optique + cable + 27 logiciels + livres et docs pour seulement 1 200 F environ. **Franck MALHERBET, 3, chemin de la Malcombe, 25000 Besançon. Tél. : 81.52.95.30.**

Très urgent cède TO7/70 + lect. K7 + 3 manettes + 30 jeux originaux + cube informatique + 8 livres de programmes à taper. Très bon état : 1 100 F (à débattre). **Arnaud VANDERAERDE, 10 bis, rue Sholett le Stella, 06300 Nice. Tél. : 93.56.33.55 (après 19 h).**

Vds Thomson MO5, t.b.é. + 10 jeux + 2 joysicks + crayo optique + livres + LK7, prix : 1 000 F vite S.V.P. **Julien CONTRI, 8, bd Provence, 13830 La Bedoule (Marseille). Tél. : 42.73.22.91.**

Vds TO 8 + mon. coul. haute déf. + lect. disk (3,5) + lect. K7 + joystick + nbreux jeux (Vampire, Sorcery, Arkanoïd...) bon état, utile, prix : 2 800 F, urgent ! **Ludovic KIEFFER, 12, rue de l'Ecole, 67117 Quatzenheim. Tél. : 88.69.07.69.**

Vds TO 7 (unité centrale + ext. 16 K + joyst. + lect. K7 + adapt. 12 V + 13 jeux + 13 logiciels éducatifs + manuels d'utilisations et de progr.) Prix : 1 100 F. **Nicolas MAUGET, Le Fossé, 88210 Moussey. Tél. : 29.41.31.40.**

Vds TO 16 XPDD comp. IBM PC + moniteur monochrome + disque dur 20 MO + double lecteur de disquettes 5 1/4 + imprimante NEC en continu. Le tout 10 000 F. **Vincent JEROMINO, 43, bd Angibout, 78740 Vaux/s/Seine. Tél. : 34.74.51.35.**

DIVERS

Vds console Nintendo + robot + Zapper + Gyyromite + Duck Hunt + Super Mario Bros + Kid Icarus + Castlevania + Rush'n' Attack. 2 000 F. **Pascal MOUSSY, 31, avenue de Thumery, 77310 Boissise-le-Roi. Tél. : 64.09.83.82.**

Vds PC 1512 DD coul. 2 lect. + carte joystick + joyst. + jeux (Dle Dragon, Fire and Forget). Prix : 6 000 F à débattre. **Maryvonne YVON, 32, chemin de l'Orme Aigu, 78660 Ablis. Tél. : 30.59.03.81.**

Vds console Sega Master System + 3 jeux garantie 10 mois. Le tout pour 1 300 F. **Sarah LUSCICH, 13 bis, route de Vaugirard, 92190 Meudon. Tél. : 45.34.80.48.**

Vds pour console Sega Out-Run, Fantazy-Z II, Space Har., Zillion II (neufs : cause panne) à 100 F au lieu de 300 F et Wonder-B III 150 F. **Philippe TRUONG, 13, allée Arthur-Rimbaud, 95110 Sannois. Tél. : 34.14.67.81.**

Vds MSX I 700 F, orgue Midi Casio MT 520 1 700 F, imprim. Epson FX 850 valeur 5 000 F vendu 3 700 F, Tuner TV Grundig SP1 700 F. Tout état neuf. **Eric MONTOYA, 2 traverse de l'Imprévu, 95800 Cergy-Saint-Christophe.. Tél. : 34.43.57.87.**

Vds Olivetti PC1 TBE 07188 + cordon Péritel + jeux (Figh Gauntlet, Turbo Cup...) + disk MS 005 + manette. Le tout pour 2 900 F. **Louis-François COMPOINT, 38, rue des Saints-Sauveurs, 97260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 46.60.24.06.**

Vds 3 K7 Nintendo (dont Tennis, Kung Fu, Donkey Kong 3). Prix : 150 F chacune ou 400 F les trois. **Joël JOLIVET, 21, La Rivière haute, 81110 Dourgne. Tél. : 63.50.35.12 (heure repas).**

Vds Bloodwych, Beach Volley, Crazy Cars 2, Kick off, Dungeon Master (VF), Ballistix, Defender of the Crown, 180 F l'un ou 1 000 F les 7, et d'autres. **Philippe HEUILLARD. Tél. : 46.60.16.80.**

Vds pour Spectrum 48 K nbrx log. (jeux, util., etc.) + matériel (interface ZX1, ZX2, micro drives, etc.) 2 000 F le tout ou séparé. **Philippe ALLARD, La Garenne, 44530 Severac. Tél. : 40.88.80.52.**

Vds console Nintendo + 3 super jeux : Kung Fu, Super Mario Bross 1 et 2. Prix à débattre : 1 400 F (état neuf). Réponse assurée (cause Amiga). **Bruno VARGUET, 13, rue des Sapins, 39500 Damparis. Tél. : 84.71.42.96.**

Vds Nintendo luxe + dix jeux (Robo + Pistolet). Prix : 3 000 F. **Gregory FITOUSSI, 33, rue des Pierreries, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.83.54.**

Vds adaptateur péritel et noir et blanc prix : 75 F et 50 F. Vends différents originaux et livres 20 F pièce. Le tout pour Spectrum. **Ludovic Lacote, 33, Grande Rue Fontenay le Vicomte, 91540 Mennecy. Tél. : 64.57.08.49 (le week-end).**

Pistolet Sega + 3 jeux : 650 F à débattre. **Frédéric NOWICKI, 12-14, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 42.70.84.57.**

Vds Nintendo. 12 jeux : Mario 1 et 2, Ikari Warriors, Goonies, Top Gun... Pistolet zappeur t.b.é. Valeur : 4 700 F. Prix à débattre. **Pierre GARNIER, 16, rue des Etourneaux, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.51.74.**

Vds console Sega Master System + 3 K7 (Power Strike, Kenseiden, Rampage) 1 200 F le tout. La console est garantie 6 mois. **Odile ou Nicolas DOURNEAU, 46, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : 43.79.65.16.**

Vds logiciels originaux : Rocket Ranger, Simbad, Insanitifight, Obliterator, etc... 11 softs pour 1 000 F ou 100 F le jeu. **Eric MEAS, 54, rue du Port, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.81.54.**

Vds console Sega + 2 manettes + 4 jeux (Shinobi, Double Dragon, Blackbelt, Ghosthouse). Prix : 900 F le tout en très bon état. **Paul. Tél. : 88.27.73.21.**

Vds Exelvision 100 avec K7 Rom Basic + clavier + câble Péritel + manuel peu servi pour 300 F cause double emploi plus frais. **Claude PFISTER, 18, rue de la Chapelle, 67390 Hackenheim. Tél. : 88.92.79.63.**

Echange jeux Thomson disqu. 3 1/2 pouces (Arkanoid, Renegade, Bivouac, Sapiens, Grand-Prix, etc...) contact par la poste. **Georges Dos Santos, 7, avenue Albert-Camus, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.33.06.00 (le soir).**

Vds Spectrum 128 K + 2 péritel + nombreuses K7 (50) + livres + joys. à saisir : 1 900 F. **Michel CAPELLE, 540, chemin de la Tournée, 62610 Bremes-les-Ardres. Tél. : 21.82.69.27.**

Vds console Nintendo + robot + pistolet + 2 manettes + nbx avantage + 11 jeux (Mario I et II...) valeur : 5 900 F cédé à 2 990 F ou échange contre A 500. **Fabrice PICHONNIER, 13, résidence de La-Chesnet, 14400 Bayeux (Calvados). Tél. : 31.21.13.49.**

Vds Oric 1 48k : 300 F, monit. coul. CBM 1901 : 1 400 F, imprim. Citizen LSP 100 (6 mois) : 1 300 F. **FILINTO. Tél. : 81.93.40.65 (week-end).**

Vds cartouche Sega : Alien Syndrome + Pro Westling + Double Dragon l'ensemble : 600 F. **Stéphane PASCAL, quartier le Thor, 04180 Villeneuve. Tél. : 92.78.44.14.**

Vds carte Ad-Lib + util. (doc) + 1 jeu (liste sur demande) pour 900 F. Pour Paris seulement ! Carte sonore supportant jeux Sierra etc... **Donald CHANG. Tél. : 43.45.76.03.**

Vds jeux Sega à 100 F pièce. Vds aussi cartouches Atari XL/XE 20 F la cassette et 40 F la cartouche. **Jérome MARTIN, 12, avenue du Belvedère, 42170 St-Just-St-Rambert. Tél. : 77.36.73.54 (après 18 h).**

Vds ZX81 + 16 Ko. Vends ZX Spectrum + 2 avec 50 jeux 100 F à déb. Vends Atari 520 STF + 10 jeux + 1 joys. 3 500 F. **Chantal CHRETIEN, 191, cité Bruno, 62119 Dourges. Tél. : 21.76.51.79 (après 18 h 30).**

Vds originaux : Tintin, Virus, Zany Golf, Lombard Rallye, Indy 500, Ferrari F1, Spitfire 40, 150 F chaque et Jet 200 F. **Patrick JEAN-ANGELE. Tél. : 34.43.74.66.**

Vds Sega + 3 jeux et vds Amiga 500 = les 2 en tbé. PS : ne vds que dans Bordeaux ou ses environs. **Renaud BRUYERE, 12, rue Abel-Antoune, rés. Godard, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.39.72.73.**

Vds EXL 100 + monit. mono + 2 claviers + Cramigko + modem (émul minitel répondeur...) + cartouche + magneto. + K7 + livre (pour débutant) 1 200 F. **Eric PRADIER, 70, rue de Segur, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.65.67.**

Vds console Sega Master System 400 F à débattre ! **Richard Figuera, 1, rue des Noisetiers, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.39.02 (après 17 h).**

Vds Ram 41256 120 ns avec support 40 F. Vds log. origi. (Captain Blood, Arkanoid, Xenon, Super Hang, On Bambino...). Prix neuf - 50 %. **Serge INNAMORATI, Le Bourg, 69700 Echalas. Tél. : 72.24.52.03.**

Vds originaux : Populous (140 F), Bloodwish (140 F), Code la Route (Loriciel 140 F), et livres : le livre GFA (100 F), le livre graphisme (100 F) : Atari. **DJAFAR, région parisienne. Tél. : 43.39.91.93.**

Vds C 64 + 1530 + 1541 + Power Cartridge + impr. + nbrx log. jeux TTX, tab. util. doc. livre. Le tout : 3 500 F. A saisir option TV. **Jean-François SAUBAT, 68, avenue des Belles-Fontaines, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.96.64.67.**

Pour Amiga, vds : impr. Star LC 10 (sous gar.) : 150 F. Handy Scanner type 4 (sous gar.) : 2 800 F et digitaliseur audio : 400 F. **David. Tél. : 48.94.57.67.**

Urgent ! Vds orig. : pour Amiga : Beach Volley, Nzealand Story, Rich Dangerous, entre 150 et 200 F. Pour ST : Crazy Car 2, Dragon Ninja, Mortvil, Manoir. **Fabrice LARCHEVÊQUE, 93, boulevard Arago, 75014 Paris. Tél. : 43.37.97.00.**

Vds C 128 (bichonné) + monit. 1901 coul. 40/80 col. + drive 1570 + nbrx log. + doc. 128/64 + kit net. + si sympa (joyst.) : 3 500 F. Vite, téléphonez. **Olivier BESANÇON, 6, rue Guy-de-Maupassant, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.50.22.**

Vds Amiga 500 + drive S. 1/4 p. ext. t.b.é., bas prix et crédit si possible sur Paris. Urgent ! Faire offre. **Luc POUCHET, 5, rue Victor-Hugo, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.30.80.**

Vds C 64 + 1541 + Power Cartridge + nbrx disq. jeux + util. Prix : 2 500 F. **Patrick ROUCHON, 23150 Ahun. Tél. : 55.62.54.85.**

Vds C 64 + lect. 1541 + lect. de K7 + 6 jeux orig. (Doc the Destroyer + Dandare + Ghostbuster, etc.). Vends : 1 500 F ou moins. **David DENNEULIN, 2, rue Jean-Baptiste-Lebas, 59239 Thumeries (banlieue de Lille). Tél. : 20.86.57.16.**

Echange sur CBM 64-128 disq. Contact sérieux, réponse assurée. **Nils BOERTSCHI, Le Rocher 24, 1348 Le Brassus (Suisse). Tél. : 19.41.21.45.63.67.**

Echange jeux sur Amiga 500 contact durable. Réponse assurée. Vds C 64 + 1541 + PC + bouquins + manette + des disq. bourrés de jeux : 2 000 F. **Jan Eric MUSSET, Chemin de Falet, 13200 Arles. Tél. : 90.93.27.11.**

Vds lot softs Amiga : Lattice C, disq. Mechanic, Devpac, Kindwords... : 2 000 F. A débattre, pour PC : Scanner + carte Hercules + softs : 1 500 F. **Eric LEMAÎTRE, 20, boulevard de la République, 78400 Chatou. Tél. : 34.80.62.22.**

Cherche sur Amiga fans de Wargames pour échange jeux, trucs... Recherche Cinemanware, SSI... Recherche clubs sur Amiga. **Benoist ROUSSEAU, 1, avenue des Cottages, 91150 Etampes. Tél. : 64.94.84.86.**

Vds C 64 + lect. 1541 + lect. K7 + nbrx jeux dont 2 orig. + boîte de jeux + manuel + 1 joyst. Prix à débattre. **Benjamin BENOIST, 470, rue Jules-Ferry, Fontaine Notre-Dame, 59400 Cambrai. Tél. : 27.83.46.72.**

Vds Amiga 1000 + monit. + 2 méga mémoire + drive externe + nbrx disq. + doc. Le tout b.é. : 5 000 F. **Ludovic FERNANDEZ, 20, rue de Madrid, 94140 Alfortville. Tél. : 43.75.15.53.**

Vds jeux orig. sur C 64 (nouveautés + autres) et échange seulement sur disq. **Jérôme BOSC, 18 bis, avenue du Chemin de Fer, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : 39.65.60.79.**

Vds C 64 RVB + lect. K7 + lect. disq. + Power Cartridge + livre + 1 joyst. + nbrx K7 + nbrx disq. + nbrx log. de jeux. Etat neuf : 3 300. A débattre. **Samuel FECHEROLLE, 3, rue Maréchal-Foch, Verneuil-sur-Serre, 02000 Laon. Tél. : 23.23.52.58.**

Vds C 128 + 1541 + impr. MPS 803 + lect. K7 + monit. mono + 1 joyst. + nbrx jeux/prog. + livres. Le tout : 3 000 F (ou vente séparée). **Thierry DUCREUX, 21, chemin de la Chabure, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.31.57.55.**

Vds C 64, K7 + monit. mono + 3 joyst. + bouquins + nbrx jeux (Dragon Ninja, Double Dragon, Batman, Cabal, Dragon Spirit...) : 2 000 F. **Johan JAWORSKI, 10, rue de Sochaux, 25400 Exincourt. Tél. : 81.94.21.71.**

Vds C 64 + 1541 + joyst. + nbrx orig. et disques vierges. L'ensemble excellent état : 3 000 F. Payable en 3 fois. **Xavier VITRY, 15, rue Rimbaud, 76120 Grand-Quevilly (après 19 h) Tél. : 35.67.84.13.**

Vds Amiga 500 + monit. coul. + souris + extension mémoire + 20 orig. : 6 650 F. Vds disq. vierges + boîtier : 399 F, revues. **André DE LORENZO, Campagne La Forbine la Valentine, 13011 Marseille. Tél. : 91.89.55.15.**

Vds C 64 + drive + 1530 + MPS 803 + Power Cartridge + nbrx disq., boîte de rang. : 3 500 F à débattre. **Frédéric QUATTRINI, 182, avenue Paul-Raoult, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.87.61.**

Vds C 64 + lect. de K7 et de disq. (1541) + nbrx jeux orig. avec notice et boîtes (Gunship, Pirates, Fsii, etc.). Le tout t.b.é : 2 500 F. **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas-Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 64.88.42.97.**

Vds log. pour Amiga. A prix intéressant. Vds calculatrice Casio : 4000 P sans manuel : 150 F. **Serge. Tél. : 78.90.82.43.**

Vds Amiga 500 : 3 000 F + ext. mémoire + à 501 + revues et doc. bon état, factures à l'appui, ext. mém. : 800 F A 801 : 800 F. **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.47.39.81 (après 18 h).**

Vds C 64 + 1541 + monit. coul. Philips + nbrx jeux : 2 500 F + Amstrad PC 1512 5D monochrome + nbrx jeux : 4 500 F. **Oliver NITSCHKE, 62, rue du Général-Leclerc, 95600 Eaubonne. Tél. : 34.16.40.29 (après 19 h).**

Vds CBM 64 + lect. K7 + 2 manettes + prise Péritel + 20 jeux + livres. Le tout : 800 F (à débattre). **Cyrille CHALOPIN, 3, allée d'Ozonville, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.51.04.**

Vds C 128 + 1570 + Power Cartridge + impr. MPS 1000 + nbrx disq. + util. + joyst. + livres (bible du 128, trucs et astuces) : 3 500 F. **Philippe KAUFFMANN, 3, Le Mont-Riant, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.09.03.**

Vds C 64 + lect. K7 + nbrx jeux + manette + manuel et livre de programmes. Prix : 2 500 F à débattre. **Morgan LECOMPTE, 31, avenue Normandie-Niemen, bât. D5, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.95.96.**

Vds MSX 7 Gold Star FC 200 + jeux en cartouches + jeux en K7 : Rambo III, Robocop + lect. K7. Le tout t.b.é. : 2 000 F. **Nicolas MIET, 24, rue des Acacias, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.91.32.**

Vds jeux pour Oric 1 ou Oric Atmos : Hopper, l'Aigle d'Or, Don't Press The Letter Q, Le général. **Dan TOUBIANA, 5, allée de la Fontaine, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.96.62.**

Vds pour IBM PC nbrx orig. (Falcon, Pirate, Flight Simul., Tau Ceti, HMS Cobra, Battlemawk 1942, etc...) Prix très intéressant. **Claude DUPONT, 11 bis, cours Gershwin, 77185 Lognes.**

Stop ! Vos Spectrum + 2 128 Ko t.b.é., joyst. + jeux (Last n° 2, Gunship, Blood, Xybots, Silkworm, Ik+, Zynaps...) : 1 500 F à débattre. **Patrice AUBRY, 4, avenue du Général-Maistre, 75014 Paris. Tél. : 45.45.07.94.**

Vds Oric Atmos + magnéto + jeux + K7 + livres + interface joyst. + câbles : 1 200 F. **Frédéric GALLAS, Route de Loriol, 84170 Monteux. Tél. : 90.66.34.17.**

Vds EXL 100, ext. mém., lect. disq., monit. coul., souris, progs (jeux, util., Paint, assembleur, etc.) : 3 000 F possib. de vente séparée. **Denis RIBAYROL, Le Pradal, 46700 Soturac. Tél. : 65.36.56.39.**

Vds MSX 2, Philips VG 8235, série 39 t.b. + nbrx jeux : 2 500 F avec aussi livres, orig. etc... Possibilité d'échange contre autre. **Olivier NOCELLA, 9, rue de la République, 57360 Amneville.**

Vds Spectrum + 2 Datacoder + nbrx jeux + manette + livre de prog. Le tout : 2 000 F. Je cherche aussi 6128 sans un monit. + joyst. Le tout : 1 500 F. **Jérôme MARTIN, 30, rue Notre-Dame-Laleu, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.42.09.92.**

Vds K7 Spectrum (ZX, Sinclair : Chess, Math, Histoire, Cooie, Echequered Flag, Backgammon, Jet Pac, Ghostbuster, Pssst, Flight simulation, et Beversi). **Sonia CAUPERT, 6, avenue de Perpignan, 66330 Cabestany. Tél. : 68.66.61.99.**

Vds sur XL/XE nbrx j eux en disq. et K7. Prix sacrifié (Rampage, Druid, Winter Olympiade 88, Zybex, Arkanoïd 2, Basil, Saracen). **Richard GAUZIC, Bives, 32380 Saint-Clair. Tél. : 62.66.43.09.**

Vds Toshiba 1100 + imprim. coul. 132 col., écran IBM CGA. Valeur neuf : 20 000 F, cédé : 10 000 F. **Pascal WEILL, 27, rue Raynaud, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.93.72.26.**

PC IBM XT 640 Ko DD 20 M, lect. 320 Ko, carte EGA 240 Ko, écran EGA + écran coul. et mono souris S, impr., joyst. Prix : 1 200 F. **Thierry BARTHELET, 11, rue Camille-Desmoulins, 95870 Bezons. Tél. : 39.47.54.37.**

Nintendo, vends rob. + jeu : 320 F, Rush'n Attak, Castlevania, Radracer : 200 F, Zecda : 230 F, Foot, Tennis, S. Mario, Cross, Kongissf. **Olivier MURATI, 114 bis, bd Jacques-Tête, 95300 Pontoise. Tél. : 30.38.82.61.**

Vds jeux Sega : Wonder Boy, Alien, Syndrome, Ram-

page, Double Dragon, Fantasy, Zone II, Teddy Boy, Altered Breast. Dans une moyenne de 100 F/jeu. **Sébastien CAVIGGIA, 15, bd Tellene, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.32.67.**

Vds MSX Sony + magnéto + jeux + 10 des meilleurs cartouches, t.b.é. : 2 000 F. A débattre. **Gaëtan SEAU, 8, bd des Faïcenries, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.09.76.**

Vds pour Amiga original : Strider : 200 F et aussi Dpaint Graphicraft, Deluxe Print. Les 3 pour : 500F. **Xavier AVERBOUCH, 16, rue Aragon, 95560 Baillet-en-France. Tél. : 34.69.84.27.**

Vds imprim. DMP 3250 DI plus papier et câble. Prix : 2 000 F. Etat neuf, garantie (série + parallèle). **Thomas DELAGREE, La Monteux, Breteuille-en-Saire, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.54.61.01 (le soir).**

Vds logiciel original dbTurbon et dbGénial pour dBase. Prix neuf TTC + port : 3 622 F. Cédé moitié prix à débattre, ou à échanger. **Gauthier SUBLETT, 3, Villemaurine-Nord, 33330 St-Emilion. Tél. : 57.24.66.10.**

Vds moniteur monochrome t.b.é., Zénith Data System (sans prise Péritel). Prix très intéressant (dépêchez-vous !). **Jocelyn BLONDEAU, 74, rue de Pontoise, 95290 l'Isle-Adam. Tél. : 34.69.38.80 (après 18 h).**

Vds modem V21-V22-V23 marque Best. Jamais servi, avec câbles, notice, softs, garantie 1 an et demi. Le tout : 1 000 F à débattre. **Stéphane FREREBEAU, 45, av. Jean-Jaurès, 21000 Dijon. Tél. : (1) 80.41.68.99.**

Vds MSX 1 Canon V20 (prises joyst. à réparer) + log., K7 et cartouches (Hypersport 1, King's Valley 1, etc.) + 2 joyst. MSX. Prix : 500 F. **Frédéric CROZAT, village de Chabrits, 48000 Mende.**

Vds Oric Atmos + 160 jeux : 700 F (à débattre). K7 originales sur C 64 (30 K7). Echan. oric A + jeux contre télé. **Bertrand ROLLIN, Mont-de-Marsan. Tél. : 58.45.03.52.**

Vds imprim. Marguerite Professionnelle Olympia (pour ST, Ami. PC) + 3 Rubans + Rame : 500 F feuilles + cordons : 1 000 F (garantie 5 ans). **Fabrice. Tél. : 47.06.68.99 (entre 18 h et 19 h).**

Vends MSX 1 Sony double lecteur de cartouche + lecteur de K7 + jeux + joyst. Prix : 2 000 F à débattre. **Grégory RHODE, 21, route Nationale, Romeny-sur-Marne, 02310 Charly. Tél. : 23.70.15.15 (après 17 h).**

Vends imprim. DMP-2160 + log. (Platoon, Zombie) : 1 000 F. **Frédéric PATY, 15, parc Talbot, 78130 Les Mureaux. Tél. : 34.74.48.15.**

Vds DDI (1 100 F + DMP 2160 (1 000 F) + extension DK tronics (250) + carte Fodos (250) + nbrx jeux + multiface Two (250). **Jean-Paul LOPEZ, 19, avenue de Lavaur, 31500 Toulouse. Tél. : 61.58.06.54.**

Vds Sega Phaser 9 jeux : 1 800 F. Vds quelques originaux pour ST : 100 F. L'unité. Tél. dans la semaine, poste 23-24, Monsieur Gérard. **Nicolas TEXCIER, 18, hameau du Bois-de-Ludde, 60500 Vineuil-St-Firmin. Tél. : 42.66.28.30.**

Vds unit. centrale VG 5000 Philips + prise Péritel + livre programme + manuel d'utilisation + K7 basic vendu sans appareil K7. Vendu : 400 F. **Benoît JALABERT, 92, rue des Mazières, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.06.94.31.**

Vds Casio PB 1000 micro de poche LCD 40 Kram : fonctions stat. Fin. Math. Basic. Ecran tactile. Autorisé au examen . Neuf : 3 000 F. Vendu : 1 200 F + manuel. **Jean-Manuel SANCHEZ, Courbevoie. Tél. : 43.33.22.05.**

Vds EXL 100 + LEP + moniteur mono + nbx jeux. Le tout t.b.é. pour : 1 600 F (port compris). Contacter : **David QUINQUENEL, Saint-Laurent-de-Ceris, 16450 Saint-Claude. Tél. : 45.85.90.06 (après 17 h en semaine).**

Achète, vds ou échange des jeux sur Nintendo. J'ai Super Mario 2, Kung Fu, Section Z et la Légende de Zelda. Recherche « Roboco ». **Ludovic MICALLEF, 24, bd La République, 82100 Castelsarrasin. Tél. : 63.32.32.52.**

Vds imprim. 80 col. MSX Philipps. Valeur : 2 000 F. Vendu : 1 000, t.b.é. **David MALLEVRE, 4, rue Lafayette, 08300 Sault-lès-Rethel. Tél. : 24.38.03.71 (w.-e.).**

Vds EXL 100 + souris + clavier pro + joyst. + ext. mémoire + nbrx jeux. Le tout :800 F (vente séparée possible). Ecran donné avec l'EXL. **Matthieu CHERIX, 29, rue de la Monnaie, 59800 Lille. Tél. : 20.06.36.05.**

Vds Tandy ex. PC + moniteur coul. + 2 drives + joyst. + manuels d'utilisation + jeux : 4 600 F. **Nicolas HUET, 12, rue Guillaume-Appolinaire, Le Lherm, 31600 Muret. Tél. : 61.56.00.51.**

Vds jeux pour Atari 2600, CBS Colécovision, et K7 pour C 64. Liste sur demande. Possibilité d'échange contre K7 Sega. **Cédric BARTHE, Tilleuls 35, 2900 Porrentruy (Suisse).**

Vds pour C 64 : Voice Master, Super Paint... Vds pour Atari ST, log. graphique : Spectrum 512. Ecrire à : **Sébastien CHEN, 159, avenue de Wagram, 75017 Paris.**

Vds jeux M.S.X. 1 dont le prix est dessous de 130 F. A prendre pour liste. **Frédéric LECOMTE, 58, rue Muret, 62320 Rouvroy. Tél. : 21.76.26.00.**

Vds SM 124 : 800 F + lecteur SF : 400 F, Signum : 400 F, digitaliseur graphique coul. realtizer : 100 F, Spectrum 512 : 200 F, GFA 3.0 : 200 F. **Steve MARCEL, 29 bis, rue de l'Isle-Adam, 95540 Mery-sur-Oise. Tél. : 30.36.49.87.**

Vds Spectrum+2 48/128 Ko + manuel + manette + jeux + embal. d'orig. t.b.é. : 800 F. **Olivier MARONE, 90, avenue Chemin du Merlan, 13014 Marseille. Tél. : 91.67.00.50.**

Vds imprim. Panasonic KXP-1180 sous garantie 6 mois cause double empl. : 2 200 F + câble, lect. 3,5 p., Commodore 1010 (Amiga) : 950 F. **Hervé DILLES, 4, allée du Parc, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.63.17.54 (après 21 h 30).**

Vds Sanyo 550 moniteur monochrome, vendu avec DOS. Le tout : 1 700 F. **Pascal ENGEL, 53, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.01.62.94 (le soir).**

Vds Spectrum+2 + nbrx jeux dont QQS nouveautés + 2 manettes + interface + nbrses doc. **Stephan DROESCA, 4, rue Émile-Bertin, 75018 Paris. Tél. : 40.35.13.34 (répondeur).**

Je numérise vos sons et musiques sur Atari avec ST replay 4. Sérieux et rapide pour + d'infos n'hésitez pas ! **David DUCASSOU, Route de Monségur, 40700 Hagetmau. Tél. : 58.79.43.01 (week-end).**

Vds PC1 Olivetti lect. 3,5 p. 2×720 Ko par per. + 30 jeux + T. Pascal 5.0 + D. Paint 2 + multi. 3 + souris. Prix : 3 490 F. Cherches cont. PC Amiga. **Samuel BARBARIN, 77, rue Roger-Salengro, 30480 Saleux. Tél. : 22.45.40.08.**

Vds lect. 1541 + jeux : 1 600 F à débat. **Jimmy MARTIN, 5, rue de Pomme, 31000 Toulouse. Tél. : 61.21.29.56 (entre 18 h et 21 h).**

Vds 2 jeux orig. : Pictionary et Trivial P., Nouvelle Génération (en Français, les 2) : 200 F le lot de 2 et 120 F l'unité. Recherche TP. Révo. **Cyril BARTHÉLÉMY, 52, rue Marius-Piant, 54520 Laxou. Tél. : 83.27.65.46.**

Vds M.S.X. 1, VG 8020, monit. mono, lect. K7, nbrx jeux, manette, livres, util., Quickshot et doc. Le tout : 1 800 F. **Patrice DORVILLE, 11, avenue des Prés, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 39.69.25.63.**

Vds lect. 5 1/4 Wild West pour CPC 6128 + 20 disq. pleins + garantie (10-3-90) : 1 000 F à débattre. **Lionel GODIN, 28, RN 31, 60850 Saint-Germer-de-Fly. Tél. : 44.82.56.56.**

Vds Tilt n[os] 22, 24, 27, 31 à 34, 36, 37, 39 à 51, 53, H.S. Amstrad : 150 F + nbses revues pour CPC 464 et 6128 + cadeaux. **Luc ARDOUREL, 82330 Verfeuil-sur-Seye. Tél. : 63.65.45.31 ou 65.42.73.36 (H.R.).**

Vds moniteur coul. Prix à déb. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64.**

Urgent ! Vds monit. 1802 pour Commodore t.b.é. : 1 800 F. Vds disq. jeux et disq. vierges. Le tout très bon prix. **Luc HATCHIKIAN, 12, allée de Provence, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.38.01.**

Moniteur monoch. Philips : 600 F. **Wilfried ERNOUL, 8, rue de Dax, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.43.57.06 (après 18h).**

Vds : 1 200 F imprim. Seikosha SP 1000 CPC spéciale CPC 464-664-6128 en t.b.é. **Pascal HENCK, 20, rue des Chênes, 90850 Essert. Tél. : 84.21.00.52.**

Vds Spectrum+2 + 2 joyst. + 70 jeux (Turbo, Out Run, Strider, Hard Drivin). Valeur : 4 000 Ff, cédé à : 2 000 F. **Serge ARAUJO, 96, rue Damrémont, 75018 Paris. Tél. : 42.51.39.87 (20 h à 20 h 30).**

Vds Hardcopieur nouveau, ultra-rapide, et extrême-

3615 TILT

JOUEZ AVEC TITUS ET GAGNEZ DES CENTAINES DE CADEAUX "MICRO"

- **1 AMIGA 500**
- **1 logiciel DARK CENTURY par semaine**
- **5 logiciels FIRE FORGET par semaine**
- **Des centaines de collections complètes des dernières BD Marvel (Spiderman, Strange, Facteur X...)**
- **Et des calendriers TITUS...**

ment performant. Prix : 500 F. Vds aussi Freeboots, câbles, interfaces et mémoires. **Sébastien BERGOT, 61, rue des Primevères, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.20.59.23.**

Vends compatible ext. 512 K, carte Hercules/CGA avec moniteur mono 12" souris, nbrx logiciels (CAO-PAO), jeux. Prix : 3 500 F avec imprimante : 4 200 F. **Yogi CHADIRAMANI, 20 ter, rue de Bezons, tour « les Poissons », 92400 Courbevoie. tél. : 47.68.50.55.**

Vds lecteur K7 et/ou cordons, jeux (Green Beret, Nigh Gunner), disk. Cherche livres, programmes + docs sur assembleur. Possibilité échange. **Serge CHARNAY, 7, allée des Ramiers, le Prépaou, 73800 Istres. Tél. :42.55.24.71.**

Association vends imprimante HP laser jet connectable sur tout micro. Prix neuf : 25 000 F, cédée à 9 500 F.Très peu servie. téléphonez soir. **Laurent REINICHE, 2, allée des Edelweiss, 38610 Gières. Tél. : 76.89.60.88.**

PC à logithèque bien garnie, cherche contact dans toute l'Europe pour échange programmes, bidouilles, solutions. Poss. de com. par Modem. **Mehdi GHOZALI, Paul-Ehrlichgasse 12/10, 1190 Vienne (Autriche). Tél. : 32.50.78.**

Vds imprimante Hewlett Packard Think Jet, valeur d'achat : 5 000 F, cédée à 1 500 F. **Eric OREFICE, 3A, impasse Sainte-Catherine, 57740 Longeville-les-Saint-Avold. Tél. : 87.91.36.02.**

Vds Sanyo MBC 550 compatible PC moniteur monochrome Zénith, état neuf. Prix : 1 800 F. **Pascal ENGEL, 53, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél. : 42.01.62.94 (après 18 h).**

Vds MSX Philips 8020 VG + monit. coul. + lect. k7 + manette + jeux + livres + revues + cartouches. Le tout : 2 500 F à débattre. **Thomas COKELAER, 113, rue de la Mer, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.29.10.16.**

Spectrum 48/128 k, cherche contacts ans tous pays, pour échange sérieux. Réponse assurée (travaille aussi avec le disciple). **Miguel DISCART, 25, rue Chasse-Isabeau, 7350 Hautrage, Belgique. Tél. : 65.62.14.25.**

CONSOLES

Vds console Nintendo + 15 jeux. Le tout : 2 000 F. **Bruno RAMAIN, 3, allée Soufflot, 33150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.63.21.**

Vds console Nintendo + prise Péritel + 2 joyst. de jeux + super Mario Bros. Le tout t.b.é. (cause ST) encore sous garanti : 650 F. **Stéphane GENET, 13, rue Planté, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.05.85.**

Vds console Sega t.b.é. + 10 jeux + Light Phaser + joyst. arcade + accélérateur : cédé à moitié prix : 2 000 F à débattre. **Thomas RUAULT, 4, rue des Volontaires, 92140 Clamart. Tél. : 46.42.04.98.**

Vds 2 000 F console Nintendo avec 8 K7 jeux. Le tout état neuf, valeur : 3 400 F. **Olivier ROUX, route de Nevers, 58700 Premery. Tél. : 86.68.03.96.**

Vds console Nintendo avec 5 jeux (Super Mario 1 et 2 + Gradius + Castlevania + Wrestlemania). Vendu : 1 400 F. **James CASSAGNOL, 23, rue Guynemer, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.54.43.67.**

Vds cartouches, mémoires, livres pour TI-99/4A. Cherche pour Atari 520, Master Sound, House Music System, Sprite Editor, Spack. Vds originaux. **Emmanuel DIAZ, Anatole-France 2, 1, rue Laparra, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.64.90.**

Vds console Nintendo avec 9 jeux (Super Mario, Bros II, Punch out, etc.). A bon prix : 2 200 F. Valeur réelle environ : 4 000 F. **Marius MEOU. Tél. : 42.41.79.75.**

Vds cons. Nintendo + Nes Advantage + Zelda + Top Gun + Ghost'n' Goblins + adaptateur japonais + Track & Field 2, version jap. Cédé : 2 000 F. **Fabrice BEDOS, 44, avenue de Rigny, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 48.82.18.35.**

Vds console Sega t.b.é. + 6 jeux (R-Type, Rastan, etc.) + Light Phaser + manettes + prise Péritel, etc. Valeur réelle : 3 000 F. Cédé : 1 800 F. **Grégori JAMBERT, 26, avenue Toulouse-Lautrec, 13880 La Colline de Velaux. Tél. : 42.87.97.40.**

Vds console Sega complète + joyst. Speedking + 8 jeux (Zillion 1 et 2, Miracle Warriors, Wonderboy 3, Thunderiblade, etc.). Valeur : 3 532 F. **Bruno DIRAISON, La Grande, 13650 Meyrargues. Tél. : 42.57.58.92.**

Vds console Nintendo avec 5 jeux (Super Mario 1 et 2 + Gradius + Castlevania + Wrestlemania). Vendu : 1 400 F. **James CASSAGNOL, 23, rue Guynemer, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.54.43.67.**

Vds cartouches, mémoires, livres pour TI-99/4A. Cherche pour Atari 520, Master Sound, House Music System, Sprite Editor, Spack. Vds originaux. **Emmanuel DIAZ, Anatole-France 2, 1, rue Laparra, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.64.90.**

Vds console Nintendo avec 9 jeux (Super Mario, Bros II, Punch out, etc.). A bon prix : 2 200 F. Valeur réelle environ : 4 000 F. **Marius MEOU. Tél. : 42.41.79.75.**

Vds cons. Nintendo + Nes Advantage + Zelda + Top Gun + Ghost'n' Goblins + adaptateur japonais + Track & Field 2, version jap. Cédé : 2 000 F. **Fabrice BEDOS, 44, avenue de Rigny, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 48.82.18.35.**

Vds console Sega t.b.é. + 6 jeux (R-Type, Rastan, etc.) + Light Phaser + manettes + prise Péritel, etc. Valeur réelle : 3 000 F. Cédé : 1 800 F. **Grégori JAMBERT, 26, avenue Toulouse-Lautrec, 13880 La Colline de Velaux. Tél. : 42.87.97.40.**

Vds console Sega complète + joyst. Speedking + 8 jeux (Zillion 1 et 2, Miracle Warriors, Wonderboy 3, Thunderiblade, etc.). Valeur : 3 532 F. **Bruno DIRAISON, La Grande, 13650 Meyrargues. Tél. : 42.57.58.92.**

Vds cons. Nintendo + 10 jeux (Zelda Goonies 2, Top Gun Goths and Goblins, etc.) + Pistolet, t.b.é. Prix à débattre. **Sébastien ROMAIN, 3, chemin de Laferronnière, 14590 Moyaux. Tél. : 31.63.67.38.**

Vds console Nintendo neuve sous garantie (1 an) + 10 K7 + journaux club Nintendo. Prix à débattre. Valeur : 4 600 F. **Julien BRIFFAZ, 60, bd de Clichy, 75018 Paris. Tél. : 46.06.11.50 (le soir).**

Vds console Sega + lunettes 3D + Space Harrier + Rastan + Rocky + Ghosbusters. Console en bon état. Prix : 2 290 F. **Thomas FANON, chemin des Cailles, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.84.02.**

Vds Nintendo 11/89, t.b.é. + 2 manettes Mario 1, Mario 2, Rush'n Attack, Zelda, Kun Fu, Gosth'n Goblins : 2 000 F ou un jeu Nintendo à 250 F. **Maurice GUERAN, bât. Calsereigne, 1 ZAC, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.02.00.**

Vds console Sega + Light Phaser + 3 jeux (Wonder Boy II, Alex Kidd, Tennis Ace). Sega acheté en septembre 89. Prix : 900 F. **Thibault DE SEREVILLE, 118, rue de La Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : 48.42.27.94.**

Vds console Sega + 16 jeux dont R-Type, Tennis Ace, American Pro Football, etc. Le tout en bon état : 1 900 F. **Ludovic KNITTEL, 10, rue Charles-Baudelaire, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48.91.29.22.**

Vds console Sega + Out Run + Miracle Warriors + R-Type + Double Dragon + Han On. Px : 600 F le tout, ou séparément : cons. : 400 F, 1 jeu : 100 F. **Laurent VERNIER, 1, rue des Saules, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : 30.64.51.39.**

Vds console Sega Master System + Hang On + Out + Thunder Blade + Teddy Boy + Lord of The Sword. Prix : 7850 F. **Bernard SCHIESSEL, Frédéric-Fontaine, 70200 Lure. Tél. : 84.63.02.84.**

Vds console Sega + nbrx jeux + Control Stick. Prix à débattre et jeux pour ST. **Eric VARIN, allée Monthyon, 93320 Pavillon-sous-Bois. Tél. : 48.47.23.34.**

Cède cause Amiga console Sega bon état avec câbles, 3 manettes et Hangon pour 500 F. Vds aussi jeux pour 15000 : 170 F. Possibilités d'arrangements. Vends Falcon orig. Mac : 300 F. **Philippe PUECH, 109, av. de la Marne, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.98.48.58.**

Console Sega à vendre : 500 F, Light Phaser à 200 F et nombreux jeux (Ys, Phantasy Star, Wonder Boy 2, 3, American Baseball) à 150 F chacun. **Alexandre VIGUIE, 167, rue de Limayrac, 31500 Toulouse. Tél. : 61.54.60.01.**

Vends console Nintendo avec 7 jeux + robot et pistolet (Zelda, Super Mioz, Top Gun, Rushnattack, etc.). Le prix : 2 500 F. **Phaythoune HOANG, 4, rue Lamartine, 93240 Stains. Tél. : 48.23.69.08 (après 19 h).**

Vends cons. Sega + 3 jeux (Hangon + Labyrinthe + Kung Fu Kid) : 600 F. Vends 5 Sega entre 100 F et 150 F (Cloud Master, California, Games, Altered...). **Mathieu SANTIANO, 54, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.78.00.43 (après 18 h 30).**

Vds 19 jx Sega (Y's, Zillion, Spyvs Spy, etc.). Cartouche 1 Mega : 180 F ; 2 à 4 Mega : 200 F ; carte : 120 F. Possibilité vente groupée : 3 000 F (valeur : 4 800 F). **Stéphane SCHIRRECKER, 3, rue Floris-Osmond, 94000 Créteil. Tél. : 43.77.49.42.**

Vends urgent console Atari 2600 + neuf cassettes de jeux. Prix : 700 F. **David CAILLIEU, 5, rue des Sept-Cheminées, appt 21, 76210 Bolbec. Tél. : 35.38.60.09.**

Vends ! Console Nec + 4 jeux (Heavyunic, Tennis... etc.) + carte club encore sous garantie 11 mois. **David CAO, 62, rue de Clichy, 75009 Paris. Tél. : 45.26.35.99.**

Vends une console PC engine de nec + 2 super jeu (Batman & Dragon Spirit). Le tout en très bon état : 2 000 F. **Aurélien POTIER, 6 *bis*, rue du Bel-Air, 92310 Sèvres. Tél. : 45.07.02.67.**

Vds Sega + 8 jeux R-type Shinobi, Tennis Ace et autres t.b.é. Prix : le tout 1 500 F. **Xavier MATHY, 2 *bis*, avenue de l'Europe, 91560 Crosne. Tél. : 69.48.55.38.**

Vds cons. Sega + manette + control stick + Rapid Fire + Phaser + 20 jeux (Rastan, Wonder Boy 2, Double Dragon...). (Valeur : 5 500 F). Céder à 3 000 F. **Eric POSTEL, 29, rue d'Effiat, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 69.34.01.20.**

Vends console Coleco CBS + 14 jeux. L'ensemble : 1 400 F. Vends Atari 800 XL + lecteur cassette XC11 : 275 F. **Christophe BOUMENOIL, 14, rue des Javeleurs, 95130 Franconville. Tél. : 34.13.61.00 (entre 17 h 30 et 21 h).**

Console Nintendo bon état avec 2 jeux (Super Mario, Ikari) : 850 F. Possibilité d'acheter K7. Prix bas. **Emmanuel SILVA, 3, rue de l'Epervier, 95000 Vaureal. Tél. : 30.31.21.02.**

Vends console de jeux Nintendo avec 7 jeux excellent état. Prix : 2 000 F. **Fabrice FLOCH, 107, avenue de la Clairière, 78120 Rambouillet. Tél. : 30.41.10.81.**

Vds console PC engine Nec + jeux encore garantie : 300 F, cédé à 2 500 F. Vds puce sonore C 64 6581 : 65 F TTC. Vds synthe Roland ds région Metz. **Joseph DIASIO, quartier Mermoz, bât. D, N°2, 54240 Joeuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Vends console Sega 8 bits + Phaser + 18 jeux (Galaxy Force, Psycho Fox, Tennis Ace, R-Tupe, Double Dragon, etc.) : 5 800 F. Vendue : 4 500 F. **Nicolas MARION, 31, rue Parmentier, 92200 Neuilly-sur-Seine (à côté de Paris 17e). Tél. : 47.57.60.56.**

Vds console Sega fév. 89 avec 9 jeux, 2 control Pad. Très urgent ! Prix : 900 F. **Stéphane CASTOT, 12, square Jacques-Sarrazin, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.28.77.24.**

Vds console Sega + 5 jeux + 2 joysticks (control pad, control stick), t.b.é.. Le prix : 1 200 F. Poss. vente séparée console : 500 F. Jeu : 150 F. **Patrice AUFRAY, 8, square Pierre-Merlat, 35700 Rennes. Tél. : 99.36.91.00.**

Vends console Sega + 15 jeux + pistolet et ses jeux + control stick. tout en très bon état pour 2 500 F. Urgent pour cause départ à l'étranger. **Benjamin QUENU, 11, rue des Frères-Caudron, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.12.52.**

Vds console Nintendo équipée d'un adapt. japonais avec 3 jeux : 2 500 F. **Jean-Baptiste HANAK, 96, avenue du Général-Leclerc, esc. 8, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.94.91.**

Vds console Sega 16 bits avec deux cartouches de jeux. Alex Kidd et Ken. Le tout : 2 300 F, valeur : 3 000 F sous garantie (10-90). **Jean-Louis BARIDA, 11 bis, rue Ampère, 75017 Paris. Tél. : 42.25.18.22.**

Vds pour Sega : After Burner, Out Run 3D : 150 F. La cartouche et F-16, Fighter : 80 F. **Cyril DUSSEAUX, La Plante aux Flamands, bât. B 8, 95350 Saint-Brice. Tél. : 34.19.32.59.**

Stop affaire ! Vends console Philips Vidéopac + 2 manettes + 13 cartouches (dont Satellite Atack ; Pac Man ; Conquete of the World). Très bon état : 390 F. **Laurent DOMINGO, 3, rue Maurice-Ravel, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.38.27.62.**

Vds console Colécovision + 2 manettes + Roler + volant + 15 jeux (Turbo, Zaxxon...). Prix : 900 F. Urgent ! Valeur à neuf : 2 700 F. **Romain JARRY, 19, route de Collonges, 69450 Saint-Cyr au Mont-d'Or. Tél. : 78.64.13.79 (après 18 h).**

Vds Nintendo + 3 joysticks + 3 revues + 7 jeux t.b.é. Prix : 1 990 F. **Sébastien LEREDDE, 58, avenue des Ternes, 75017 Paris. Tél. : 45.74.68.46 (après 18 h 30).**

Vds console Nec + 3 jeux, garantie 1 an. Prix : 2 000 F + monit. coul. + Péritel 34 cm, garantie 1 an. Prix : 1 800 F à débattre. **Mathieu VALLAT, 51, avenue Ledru-Rollin, 94170 Le Perreux. Tél. : 43.24.18.15.**

Vds Sega Master System + 2 manettes + 4 jeux (Space Harrier, Vigilante, etc), garantie 9 mois. Valeur : 1 450 F, cédé : 950 F. **Sarah LUSISH, 13 bis, route de Vaugirard, 92190 Meudon (Hauts-de-Seine). Tél. : 45.34.80.48.**



Achète lecteur DF 3,5 Atari et disq. dur 30 mega. Vds Freebot et cherche partenaire pour jouer sur ST. Vds softs originaux Oric à 20 F. **Philippe, Vincennes. Tél. : 43.65.89.03.**

Cherche jeux sur Amstrad CPC K7 comme : Tiger Road, Last Duel... Envoyez vos listes, réponse assurée. **Eric PETIT, 5, rue Anatole-France, 32000 Auch. Tél. : 62.63.39.26.**

Achète jeux pour C 64 : Indy, Batman, 3D Pool, Ghosbuster 2, Shoot-them-up Onst. Set sur K7, disq. Réponse assurée. Urgent ! **Christophe CHIOVETTA, via Zumaglini, n° 25, 13030 Vérone (VC), Italie.**

Achète cons. Sega + 2 manettes + 1 jeu : 500 F max. et jeux Sega : 100 F max. Seulement sur Paris, le 93 ou le 95. **Jean-Marc. Tél. : 34.72.28.49.**

Poss. d'Amiga : recherche jeux originaux : Space Ace, Populous... Vends originaux Amstrad, disq. : 50 F, K7 : 25 F. **Philippe LEVANG, 28, avenue Paul-Cezanne, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : 45.94.20.76.**

Canon X07 seul ch. périphériques divers : imprim., cartes et extension mémoire, livres ou revues, log. ou éch. **Gianni MODESTI, 12, rue du Coteau, 91290 Ollainville. Tél. : 64.90.19.10.**

Ach. Atari ST tous modèles et SM 125 même en panne, impr. : 500 F, 520 STF DF : 1 600 F. SF :1 000 F. ST séparé : 800 F. 1040 STF: 2 000 F. A 500 :2 000 F. **Rémy PAYEN, 2, rue Monte-à-Regret, 87000 Limoges. Tél. : 55.33.36.05 (le soir).**

Achète jeux pour Thomson TO8D. **Gérard PARENT, 41 *bis*, rue Voltaire, 59195 Herin.**

Apple 2E cherche souris + carte souris pour 600 F maxi. **Christian HOUILLON, 12, rue les Chenevières, cidex 1803, 57420 Mécleuves. Tél. : 87.38.20.62.**

Achète D7 3P 1/2 DF à moins de 5 F. Achète Atari 520 STF avec lecteur DF interne + écran couleur. **Patrick GUERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : 46.87.23.15.**

Achète tuner TV pour moniteur CTM 644. Prix : 500 F. **Sébastien CETRE, 19, rue Camille-ST-Saëns, 33400 Talence. Tél. : 56.80.84.94.**

Achète pour A 2000 carte passerelle XT 8088 avec drive 5" 1/4. Prix maxi à débattre : 2 400 F. Pas sérieux s'abstenir. **Jean-Charles SCHEURER, 25260 Etouvans. Tél. : 81.97.64.96.**

Achète lecteur de disques pour CPC 464 environs : 500 F. **Omar HAJERI, 70, av. de Jussieu, 91600 Savigny/S/Orge. Tél. : 69.05.11.38.**

Atari : achète originaux avec doc. Monit. monochrome Atari. Faire offres chiffrées par courrier uniquement. **Jean-Claude MORAND, 108, rue de Bretagne, 61000 Alençon.**

Apple 2C achète 2e lecteur externe max. : 300 F + joyst. : 100 F et cherche correspondants sérieux et rapides pour échanges jeux. **Alain SEUVE, Fabas, 82170 Grisolles.**

Ach. Master Sound (ST) ou Maestro + éch. softs ST. Ach. : 50 F ts originaux ST. Pas cher ! Ech. docs softs (Sundo 6), livre X pour digits. **Sébastien LETHUILLIER, St-Aubin-de-Cretot-La Cahenne, 76190 Yvetot. Tél. : 35.96.28.85.**

Achète extension mem. 512 K pour A 500 pas plus de 600 F. Bon état. **Rodolphe HAMON, 8, rue François-Arago, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.19.03.**

Cherche jeux sur Sega moins de 200 F. Si possible : Wonderboy 2, Psycho Fox, Kung Fu Kid (ou autres). **Till AUROUSSEAU, 56, rue X.-Sigalon, 30700 Uzès. Tél. : 66.22.04.56.**

Achète digitaliseur video pour Spectrum 128 + 2 et vds K7 pour Spec. 48/128/ +2. **Laurent HURE, chemin vert, allée des Serres, 94520 Mandre-les-Roses. Tél. : 45.98.97.35.**

Achète sur Sega : Thunder Blade, Vigilante, R-Type, California Games, Golden Axe au prix de :1 00 F à150 F et vds Shinobi et Power : 180 F l'un. **Jaime DE SOUSA, 2 *bis*, rue du Château-d'eau, 77540 Courpalay. Tél. : 64.07.72.09.**

Achète log. bureautique pour C 128 D en mode 80 cols : tr. texte tableur, fichiers, clavier qwerty : Geos, Papeback WR, Calcomat, etc. **Christian CAMERLYNCK, 449, rue de Loffre, 59287 Lewarde. Tél. : 27.97.49.98.**

Achète A 500 + moniteur coul. : (en t.b.é.) : 3 500 F maxi. (sous garantie si possible). **David ALFOSEA, 125, rue Gabriel-Péri, bt C 9, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.59.27.34.**

Recherche originaux sur 520 STF : Forgotten Worlds, SimCity, Indiana Jones, Meurtres à Venise, Les Voyageurs du temps, Explora I et II : 100 F l'un. **Christophe SOMMET, 256, avenue Gabriel-Péri, 78360 Montesson. Tél. : 39.14.01.42.**

Ch. monit. coul. exelvision + cartouche exelmax (assembleur) pour Exeltel. Urgent ! Faire offre. Jeux Sega à bas prix. **Christophe MACCORIN, 16, rue du 19-Mars-1962, Ciry-le-Noble, 71420 Perrecy-les-Forges. Tél. : 85.79.06.72.**

A 500 sans moniteur entre 2 000 et 2 500 F avec si possible ext. 512 K. Le tout sous garantie. **Jérôme ALFF, 22, avenue des Coquelicots, Pontault-Combault, 77340. Tél. : 64.40.83.52 (après 19 h).**

Achète A 500 à bas prix : ± 2 200. Si il y a une extension mémoire le prix sera remis en cause. Cherche disq. à 4 F l'unité. Salut. Merci. **Simon POIDEVIN, Le Passoue, 22640 Plenee-Jugon. Tél. : 96.30.20.03.**

Achète originaux pour Amiga avec notices en français : Maniac Mansion, Lord of the Rising Sun, Falcon, etc. Faire offre écrite avec conditions. **Loïc BOURVEN, 4, rue Alain-Gerbault, 35000 Rennes.**

Achète pour ST : jeux + util. Recherche possesseur synthé + St pour éch. idées, sons, morceaux... **Eric PRAT, 1, allée Claude-Debussy, 45390 Puiseaux.**

Cherche jeux pour PC 2086 en VGA uniquement. Recherche log. de dessin en VGA. Pas cher 3"1/2. **Emmanuel BOUR, 28, av. Eckmann-Chatrian, 57800 Freyming-Merlebach.**

Ch. cassettes jeux et didacticiels pour textes TI99/4A. **Christiane**

BOUFFIL, 37, résidence Le Val Profond, 91570 Bièvres. Tél. : 69.41.04.25.

Sega achète Altered Beast max. : 100 F. Merci d'avance (ou Golden Axe ou Rastan). **Arié HAZAN, 54, rue de Dunkerque, 75009 Paris. Tél. : 45.26.95.54.**

Ach. digitaliseurs pour ST et logs de musique. Vds drive pour 800 XL-130 XE + logs. T.b.é. **Willy BLAIN, école Jean-Zay, 02500 Hirson.**

Ach. pour A 501, lecteur disq. 3,5 (si possible encore sous garantie). Pas trop cher S.V.P. **Sébastien CUISINIER, 25, rue Holgate, 50500 Carentan.**

Stos basic avec doc. français, les 600 sprites, le Stos compitateur, et vos fichiers Stos. Vite. Possibilité échange. **Frédéric LANNON, 17, rue Prosper-Mérimée, 91600 Savigny (région parisienne). Tél. : 69.24.44.91.**

Achète pour Apple II + Multiplan. Faire offre. **Jan STEC, 3, rue Céline-Robert, 94300 Vincennes.**

Achète log. Thomson TOS K7 ou cartouches. **Dominique. Tél. : 66.26.42.03 (après 20 h).**

Ach. des disq. vierges si possible moins cher de 6 F l'unité. Cherche correspondant sur Amiga. **Nicolas AMSALLEM, 2, allée Louis-Blériot, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.15.**

Urgent : rech. pour C 64 lect. disq. 1541 (150 F). **Raphaël TABARY, 3, allée des Erables, 76240 Mesnil-Esnard. Tél. :35.79.80.58 (après 17 h).**

Vds ou échange logiciels pour Amstrad + échange Dompub sur Amiga + recherche ext. mémoire pour A 500 (environ : 4 000 F). **Christophe POUVREAU, 6, rue Jules-Ferry, 16400 La Couronne.**

Achète ou échange orig. sur STF : International Karaté + RVF Honda. A prix raisonnables. Pirates s'abtenir. Contactez-moi à partir de 17 h. **JULIEN ARNAUD-FLORENT, 11, pl. de La Grance, 37300 Joue-les-Tours. Tél. :47.27.63.93.**

Achète 520 ST moniteur couleur. Prix intéressant, avec jeux de préférence. Ch. échang. contacts sérieux sur St. **Chantal DANTIN, 73, rue Durutte, 59500 Douai.**

Achète moniteur couleur pour A 500 entre 1 000 et 1 500 F. Merci d'avance ! **Marc SOLEILHET, 144, rue Roger-Salangro, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.53.23.**

Recherche pour TO7-70 lecteur de disquettes et une manette de jeux. Faire offre. Réponse assurée. **Bertrand ROUCHAUD, Les Corvées, 9, rue Jean-Bart, logt 45, 28500 Vernouillet.**

Achète jeux « Rolloud », Atari 520 STF. **André SEBRIGOT, 2, rue Van Gogh, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Achète pour A 500 lecteur 3/12 extra-plat. Faire offres. **Renaud MARY, 28, rue du Village, 78930 Auffreville-Brasseuil. Tél. : 34.77.47.12.**

Achète console Sega et Nintendo + jeux. **Roland GAMESE, 67, bd du M[al]-Juin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.22.55.21.**

Achète interface 1 pour Spectrum + 2. **Jean ROUX, 35, ch. Fernand-Cammi, 13821 La Penne-sur-Huveaune. Tél. : 91.24.73.45.**

Achète Atari 20 STF ou 1040 STF + moniteur couleur. Le tout très bon état. Prix de 2 800 F à 4 000 F (Val-de-Marne). **Frédéric CALLARD, 87, rue de Champigny, 94 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 45.94.29.59 (après 18 h).**

Achète pour Atari ST : DD Wargame + Popoulous + Conflict Europe. Jeux réflexion : Chess Masters... **Laurent FELIN, 402, rue Jules-Vallès, 59553 Cuincy. Tél. :27.87.16.00.**

Spectrum cherche interface pour ZX Spectrum + 48K ainsi que des poignées de jeux. Pour un prix raisonnable. **Luc et Emmanuel JOCHEN, 3, rue de La Paix, 73160 Cognin. Tél. : 79.62.62.27.**

Achète Atari 520 ST + Cabal et op. Thunderbolt. Le tout : 1 800 F. **Julien JOMARD, 69, route du Roi, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. :39.76.44.46.**

C 64 achète cart. Action Replay MK5 professional + livres LM. Cherche contacts aide programmation LM. **Stéphane CLODIC, 1, allée des Roitelets, 44100 Nantes.**

Amiga 1000 recherche ext. mémoire int. ou externe et l'interface PC (Side-Car). Faire offre. Merci. **Michel LEDIEU, 33/35, rue Cartault, 92800 Puteaux.**

Achète pour Atari ST : B.A.T. d'occasion. **Olivier LUGUEL, 20, boulevard Albert-I[er], 11200 Lezignan. Tél. : 68.27.33.54.**

Achète pour PC tous logiciels récents (utilitaires, éducatifs, jeux). Envoyer listes et prix ou téléphoner. **Didier BOSC, 4, rue de Pise-Barriol, 13200 Arles. Tél. : 90.49.71.05.**

Achète A 500 + écran coul. + log. (Dungéon Master si poss.) + joyst. ST + souris. Urgent ! Sur Paris. Récent ! **Nicolas MARTIN, 7, allée des Erables, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 60.16.17.18.**

Achète jeux Robocop ou adaptateur pour console Nintendo. Echange jeux (Gradins, Kung Fu...). Non sérieux s'abstenir. Achète aussi joystick XE1 pro (Nec). Prix raisonnable. **R. VELLA, lot. La Bastide-du-Tron, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.14.77.**

Achète jeux pour Apple IIc. Prix entre : 100 et 200 F : Wizardry 5 + Pool of Radiance + Magic Candle + Que des Hits. **Laurent ISNARD, 2, chemin de Vence-Le-Vieux-Mas-de-Pré-du-Lac, 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Tél. : 93.42.59.46 (après 18 h tous les jours).**

Recherche jeux Sega en t.b.é. Prix entre : 100 et 200 F. Envoyer vos listes. **Sigfried MOUNISSENS, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac-Pont-de-La-Mayne.**

Achète Apple IIc + imprimante + 2 lect. disquette + joystick + moniteur mono ou couleur. Prix : 3 500 F à 4 000 F. **Olivier FERRE, Le Bouaix Rougnat, 23700 Auzances. Tél. : 55.67.12.01.**

Achète disque dur pour Atari ST + achète lecteur externe 5 pouce un quart pour ST. Bas Prix ! **Ali KEROUI, 728, rue Pierre-Montet, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.60.04.41.**

Achète A 500 pour 2 500 F environ. Faire offre (que le clavier). **Sébastien BOUCHEZ, 197, rue du Pisselot à Chevincourt, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.08.74.**

Achète 5 jeux sur Spectrum à bas prix + livre sur périphériques spectrum. Réponse assurée. **Denis MOUSSANG, 1, allée-des-Bleuets, 63000 Clermont-Ferrand.**

Possesseur d'un TO 9 et je recherche désespérément des cartouches ou des disquettes de langage et de jeux. Réponse assurée. **Fabrice GASNIER chez Mme DAGNELIE, 55, rés. Ile-de-France, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.72.85.**

Achète power cartridge bas prix + échange jeux pour C 64 only. Réponse assurée. **J.-Fred NORGUET, 17, rue du 8-Mai, 41360 Savigny-Braye. Tél. : 54.23.98.14 (le week-end).**

Achète tout originaux pour A 500. Cherche extension mémoire et digitaliseur son, envoyer liste et prix pour contact. **Willy BOISAUBERT, 29, bd Brancy, 60180 Nogent. Tél. : 44.71.65.69 (après 18 h).**

Achhète logiciels utilitaires : trait. texte, compta, pao, musique, dessin... Pour Amiga. **Franck FLAMBART, 1, rue de la Mouchette, 50180 Agneaux.**

A vendre C 64 + drive + imprimante + softs. Prix : 3000 F. **Patrick BLANC, bât D3, Vert-Bocage 1, Salon-de-Provence. Tél. : 90.53.41.14.**

Achète jeux sur Apple IIc à bas prix. Envoyez vos listes. **Steve MARTY, la Drèche, 81130 Cagnac-les-Mines.**

Achète jeux sur disq. pour C 64 à très bas prix si possible, envoyez tous vos listes et vos tarifs ! **Frédéric HUGUET, résidence Port-Frontignan, 143, avenue Vauban, boîte 24, 34110 Frontignan.**

Achète pour C 64 adaptateur Secam ou moni. c. + utilitaires + éducatifs + livres et publications divers. **Thierry PRUVOST, rue de l'Eglise, 55210 St-Maurice-sous-les-Côtes. Tél. : 29.89.58.81.**

Achète moniteur coul. 1084 pour A 500 bon état, max. 600 F. Si possible en région parisienne. **Jérôme LEFORESTIER, 10, rue Hemet, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.52.36.71.**

Achète orig. de Dams ou Zew (150 F). Cherche qqn pouvant m'installer inverseur de drive sur 5 p 1/4. Cherche aussi contacts sur Paris (disq.). **Christophe RAIMBAULT, 8, avenue Secrétan, 75019 Paris. Tél. : 42.02.20.76.**

Achète A 500 + jeux. **Raymond COSNUAN, 6, rue de la Grande-Maison, 88700 Rambervilliers. Tél. : 29.65.21.12.**

Achète tout logiciel sur TO 7/70 et TO 8. Faire offre. **Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vends jeux Spectrum 128 48 K. Achète jeux Nintendo pas cher. **Laurent LO-SCHIAUO, Saint Génies Bellevue, 8, chemin de Massebiau, 31180 Castelmaurou. Tél. : 61.74.07.62.**

Achète Spectrum en bon état (pas plus de 500 F). Urgent. **Gabriel GUALLINO, 92, chemin de Canteperdrix, 06130 Grasse. Tél. : 93.77.96.92.**

Achète L 06 graphisme ou musique pour A 500 (Sountracker, Deluxe Paint) faire offre. Recherche corresp. pour échange sérieux sur A 500. **Stéphane ODILLE, chemin Saint-Jacques, 54200 Toul. Tél. : 83.43.08.45.**

Vends A 500 + moniteur couleur 10845 + 10 jeux : 600 F ou échange contre PC 1640 9D couleur. Urgent ! **Olivier PREVEL, 36, rue du Manoir, 14360 Trouvelle-sur-Mer. Tél. : 31.87.38.27.**

Achète pour Atari ST disk Kripton Egg. **Gino BUNEL, 148, rue Augustin-Normand, 76600 Le Havre. Tél. : 35.22.55.73.**

Achète : A 1000 + moniteur 1084 + drive externe 3 1/2. Le tout pas + 4 000 F (dans les Alpes Maritimes). **Sébastien FIORE, 254, chemin de l'Ouvaire, 06370 Mouans-Sartoux. Tél. : 93.75.71.94 (après 20 h).**

Spectrum + (48 K) recherche interface n° 2 et imprimante. Rech., EG autres périphériques. Faites vos offre par écrit (SVP). **Frédéric ROYER, 5, rue Mirabeau, 54310 Homecourt.**

Cherche cassettes Nintendo (Super Mario, Bross II, Zelda). A prix bas vers 100 F et 200 F. En bon état. **Benjamin BONNARDOT, 32, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : 43.31.38.88.**

Achète C 64 ancien modèle (uniquement le clavier et l'alimentation) maximum 300 F. **Sylvain LEMAIRE, 3, rue du Maréchal-Juin, 62340 Guines. Tél. : 21.82.27.18.**

Cherche Atari STF double face + Péritel + souris. **Frédéric POUX, 17, rue Gambey, 75011 Paris. Tél. : 40.21.71.41 (après 18 h).**

Achète jeux pour Thomson TO/8D. Envoyez vos listes rapidement. **René PLANTIN, 2, avenue du 1[er]-Mai, Wavrechain-sous-Denain.**

Achète jeux de rôle originaux (Phantasie Ultima...) Faire offres. Cherche aventuriers dans Drakken pour Croisades sur 500 ! **Thierry DUCREUX, 21, chemin de, la Chadure, 42400 Saint-Chanond. Tél. : 77.31.57.55.**

A 500 + A 1084 ou 1084 S + extension mémoire + drive externe 3 1/2 + jeux + util. + joysticks. Prix environ 6 000 F à débattre (t.b.é.).
David GALAND, 58, allée des Erables, 91210 Draveil. Tél. : 69.4U.42.61.

Achète lecteur disquettes 3,5 p. pour Thomson TO 16. Prix raisonnable, faire offre. **Christian TISSANDIER, 57, allée de la Source-Royale, 76610 Le Havre. Tél. : 35.45.68.45 (le soir).**

Achète sur ST IK + ET Two on Two. Originaux + boîte + notice. Prix raisonnable. **Arnaud-Florent JULIEN, 5, place E.-Labiche, appt 59, 37200 Tours. Tél. : 47.27.63.93.**

Amiga achète disks vierges ou usagés. **Laurent COLA, 128, avenue Emile-Vincent, 83000 Toulon. Tél. : 94.62.18.12.**

Achète pour Oric-Atnos toute D7 utilitaires pour Jasmin 2 : Easy text, Author... ou en K7. Vends console Sega + jeux à débattre. **Christophe BONNEAU-CHAVET, 54, rue Notre-dame, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.48.26.96.**

Achète jeu original Bat, ST Replay, disque dur 20 Mo pour ST 1040. **Karnik SUSANYAN, 18, quai J.-B. Clément 121/A, 94140 Alforville. Tél. : 48.93.37.99.**

Achète console Sega ou Nintendo plus jeux et périphériques. Frais de transport à ma charge. **Roland GUENIER, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.22.55.21.**

Achète jeux sur ST et Amiga à bas prix. Envoyez listes. **Thierry FOSSIER, 12, chemin des Sports, 51000 Saint-Martin-sur-le-Pré.**

Amiga cherche digitaliseur sonore format IFF à 100 ou 200 F. **Charles COLA. Tél. : 94.62.18.12.**

Achète jeux sur console NEC; Recherche surtout P47, Ninja Warrior, Chase HQ, Heavy Unit, Gunhed Tiger, Heli, Side Arme, Mr. Heli, Shinobi. **Thibault ZOETE, 6, boulevard Jourdan, 75014 Paris. Tél. : 45.80.81.01.**

C 1280, achète RS 232 + ext. 512 K + souris + logiciel. Faire offre. Echange prog. 64. **André CHEMINARD, 87, rue Emile-Zola, 86000 Poitiers. Tél. : 49.45.14.46.**

Achète lecteur de disq. pour MO 5-MO 6 entre 600 et 800 F + cordon pour le brancher. **Patrice VEILLEUX, 92, impasse des Pinsons, 77120 Mouroux, Coulommiers.**

Achète A 1000 bas prix si possible sur région et avec extension mém. + moniteur HR 1081. Recherche bon programmeur assembleur pour démos. **Sébastien SEU, quartier Theos, 84110 Vaison-la-Romaine.**

Achète jeux pour console Sega : 150 F maximum l'unité. Recherche surtout Miracle Warriors, Lord of the Sword, Phantasy Star. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-lez-Béthune. 21.53.44.58.**

fnac
Logitec.

La réussite de notre premier magasin de proximité spécialisé en **logiciels** et consommables micro-informatiques nous amène à créer un second point de vente au sein d'un complexe commercial Parisien.

PRIORITE : LA SATISFACTION DE NOS CLIENTS.

Pour offrir un niveau de service qui corresponde aux attentes de notre clientèle, nous recherchons :

LE RESPONSABLE DE NOTRE MAGASIN
L'ADJOINT DE NOTRE RESPONSABLE
UN VENDEUR

Si vous possédez une réelle expérience réussie de la fonction commerciale et une connaissance des produits micro, merci d'adresser : lettre manuscrite, CV et prétentions sous réf. 31 à Josselyne Charrat FNAC Service - 4, rue des Lilas - 93100 Montreuil.

MEDIA-SYSTEM

PETITES ANNONCES

ECHANGES

Amiga cherche contact sur Paris pour échange et vos Atari 520 STF + jeux, t.b.é. Prix : 2 400 F. **Christophe PUTHOIS, 7, rue Germaine-Tailleferre, 94110 Arcueil. Tél. : 45.46.18.98.**

PCI compatible échange jeux util. Recherche Budokan, Manhattan Dealers, Fiendish Fr's et util. dessin, musique. Réponse 100 % assurée. **Fabrice MALLET, 35, rue Etienne-Dolet, 42300 Roanne.**

Amiga 500 cherche demo ou jeux. Achète ou échange. Vds Phaser : 300 F ou Double Dragon 2 : 200 F. **Christophe GOUJON. Tél. : 47.80.59.19.**

C 64 K7 : échange jeux, réponse assurée à 100 %. **Franck REINIG, Pérolle, 32410 Larroque-Saint-Sernin. Tél. : 62.28.56.81 (week-end).**

Echange jeux sur Amiga, région bordelaise uniquement. **Antoine DUBOURG, 38, chemin de la Manguette, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.24.44 (après 18 h).**

Echange jeux et util. sur C 64 et Amiga. Rech. contacts rapides et sérieux ! **David SWINKA, 16, lotissement de Kerlodet-Saint-Thuriau, 56300 Pontivy. Tél. : 97.39.80.02 (après 18 h).**

Echange jeux sur Amiga et Atari ST. **Louis VETAIRE, 41, rue du Docteur-Bauer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 40.10.98.03.**

Cherche contacts pour échanges de jeux sur Amiga. Débutants acceptés. Salut ! **Benoît SAUVAGE, 12, rue de la Fontaine, 71000 Mâcon.**

Echange et recherche tous contacts sur Amiga 500 + vds imprim. MPS 1250, neuve s/garantie. Prix : 1 700 F. **Raphaël TALLEU, 145, rue Jean-Rostand, 62500 Béthune. Tél. : 21.56.19.87.**

C 64 échange prog. Contact sérieux et honnête exigé. Réponse assurée à 100 % (disk only). **Dominique ENGEL, 60, rue Jacques-Kable, 67000 Strasbourg.**

C 64/disq. Echange nbrx jeux, cherche contacts sérieux et durables, réponse assurée à 100 % (cherche Chase HQ, P47, Turbo Outrun). **Vincent VENEL, 5, résidence Wartel, 62217 Beaurains. Tél. : 21.73.13.73.**

Echange jeux sur Sega (Golvellius, Space Harrier, Zillion II, Blackbelt, Secret Command,Wonderboy II, etc.). Contacts sérieux. **Philippe JEHIN, 10, rue Ferroul, appart. 12, 08000 Charleville. Tél. : 24.57.37.09.**

Amiga cherche contacts pour échanges. Attention, uniquement échanges. Contacts sympas, dur., rapides. Envoyez timbres. **Sylvain DOLLINGER, rue Froide, 57530 Hayes.**

Echange ou vds (pas cher) de nbrx jeux sur CPC disk et K7 (Chase HQ, Hard Drivin', etc.). Réponse assurée. Tous à vos plumes. **Jérôme PEREZ, 266, avenue Premerlet, 34700 Lodève. Tél. : 67.44.18.02.**

Amiga 2000 + carte AT, cherche contacts sympas et sérieux en 76, 27, 80. Echange également jeux et utilitaires. Recherche digitaliseurs. Rép. assurée. **Loïc AVENEL, 55, rue du Moulin, 76640 Fauville-en-Caux. Tél. : 35.96.78.77 (après 18 h 30).**

Vds ou échange nbreuses docs jeux + util. pour ST et STE. **Fabrice KENTZINGER, 8, rue des Vignes, 67270 Kienheim. Tél. : 88.69.67.10 (week-end).**

Particulier éch. nbreuses démos : 10 F port compris à l'unité. Pour tout renseignement tél. Démo STF, STE 1040, 520. **Fabrice HAYER, Les Mortiers, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.30.89.**

CPC 6128, échange jeux et util. Réponse rapide. **David VANOUTRIVE, 16, rue d'Alexandrie, 59200 Tourcoing.**

Cherche contacts sérieux pour échange jeux et util. sur PC, XT et AT, CGA, EGA, VGA. Joindre liste. **Patrice ENGEL, 8, allée des feuillantines, 94800 Villejuif. Tél. : 47.26.44.09 (entre 18 h et 21 h 30).**

Cherche contacts durables sur Atari 520 STF. Réponse assurée. **Jérôme VANPEVENAEGE, 36, Coteau-Fleuri, 59121 Prouvy.**

Echange jeux, util. pour vos ST. Echanges rapides. **Antoine MARTIN, 48, rue Mozart, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.61.58.12.**

Echange sur 520 ST, jeux (aime surtout l'aventure/rôle. Recherche util. Cherche imprim. pas chère. Réponse assurée à 100 %. **Patrick VAUDABLE, Champs-Martin, Brousse, 63490 Sauxillanges. Tél. : 73.72.31.34.**

PC cherche contacts pour échange jeux et util. Possède nbrx log. Envoyer liste, réponse assurée. **Eric CHARRETON, 12, rue des Gardians, 13140 Miramas.**

Amiga 500 cherche nbx contacts sympas pour échanges divers, sérieux, rapides et durables. Même débutants. Envoyez listes, réponse assurée. **Philippe SCHULLIGEN, 11, impasse des Millefeuilles, 57100 Thionville-Elange.**

Echange jeux sur Amiga. **Guillaume SAUZON, 194, chemin de Béringuery, 30100 Alès.**

Fana du ST, échange. Env. listes. **Cyril JARNIAS, 24, chemin des Grêzes, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.41.64.**

Atari ST cherche contacts sérieux pour échanges de jeux. Vds multiface ST. **Jean-Pierre DAL MOLIN, 47320 Le Verdier-Bourran. Tél. : 53.84.33.21.**

Echanges sur 520 STF. **Edgar BAUDIN, 9, rue du Colonel-Fabien, 14860 Ranville. Tél. : 31.78.68.49.**

Atari ST cherche contacts sérieux. **Olivier CHEILAN, 263, allée des lauriers-Roses, la Mascotte, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.74.83.02.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échanger. Débutants ne pas s'abstenir. **Gérard PELLETIER, 1, boulevard Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.**

Mac cherche contacts sérieux pour échange jeux (FS, Falcon, Ultima, Art of War...). Réponse assurée à 100 %. De préférence région Paris S.V.P. **Nicolas ARNULF, 261, boulevard Jean-Jaurès, 92100 Boulogne-Billancourt.**

Amiga cherche contacts jeux et utilitaires. **Jean-Noël CLAIR, La Réserve, 317, corniche Kennedy, B.P. 304, 13263 Marseille 07. Tél. : 91.31.67.78.**

Cherche 4 champions Dungeon Master ayant haut niveau général pour ST. **Michel ROJEK, résidence Triviaux, appart. 48, 33560 Carbon-Blanc.**

Archimèdes cherche contacts pour échange jeux, démos, DOM-PUB... dans toute la France et même Europe (english). Réponse assurée. **Frank LYONNET, 420, chemin de la Cassine, 73000 Chambéry (France).**

Amiga cherche contacts sérieux ! Réponse assuée. **Jérôme HERVE, 6, rue Er-Vélin, 56340 Carnac. Tél. : 97.52.94.43 (après 18 h).**

Recherche contacts sérieux pour échanger des jeux sur 520 ST, nbrx jeux. Seine-Saint-Denis uniquement ou Paris-17e. **Sylvain PILLARD, 37, rue de l'Avenir, 93240 Stains. Tél. : 48.26.11.47.**

Sur C 64 disk only, cherche contact sympa et durable, pas sérieux s'abstenir. Cherche sur la France uniquement. **Jean-Pierre SANCTUS, 13, rue Pasteur, 69580 Sathonay-Camp. Tél. : 78.23.70.79.**

Vds ou échanges sur C 64. **Thomas OUAKIL, 10, avenue Saint-Foy, 93220 Gagny. Tél. : 43.81.51.04.**

Echange log. sur ST. Envoyez listes. Vds originaux et livres micro application, pour Atari ST (programmation, 1 ST World Plus...) **François RIQUET, 54, rue Roger-Salengro, 59286 Roost-Warendin. Tél. : 27.80.37.22.**

PC cherche contacts sérieux et durables pour échanger log. de jeux et util. Réponse assurée. **Pierrick CASALI, 133, rue des Mas-du-Pouverel, 83130 La Garde. Tél. : 94.75.05.36.**

Fan de bons softs échange softs ST. Annonce sérieuse. **Jérôme WINDAL, 3 bis, Carrière-Lebrun, 59910 Bondues.**

Amigaman cherche contact pour échange de jeux. Réponse assurée à 100 % (si possible dans la région Midi-Pyrénées). **Laurent TESSADRI, 22, rue Caillavet, 82200 Moissac. Tél. :63.04.08.56.**

Echange nbrx jeux sur ST. Réponse assurée. **Nicolas BONNARDOT, BP 6952 FAAA Tahiti (Polynésie Française).**

Super affaire sur Amiga 500. Achète et vds nbrx log. Achète disq. vierge à 4. Ecrivez-moi. **Gérald, 29 bis, avenue Gambetta, 94420 Plessis-Trévise.**

Vds ou échange nouveautés pour Atari ou Amiga. **Laurent BOUMEDDANE, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.**

Cherche contacts sur STF. Echanges, vds adaptateur PAL/Péritel prix intéressant + 800 XL : 200 F. **Nicolas DERANCOURT, 11, rue F.-Mistral, 30300 Fourques. Tél. : 90.93.13.12.**

Echanges programmes de jeux sur PC et compatibles. **Jean-Baptiste BERNARD, Route du Parc de la Garenne, 44380 Pornichet.**

Echange jeux sur Amiga. Réponse assurée. **Nicolas. Tél. :79.28.35.87 ou Jean-Philippe. Tél. : 79.28.04.52.**

Echanges softs sur Amiga ST. Accepte tout le monde. **Olivier LUZY; 33, rue Vellin Dombes, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.04.91.**

Amiga cherche contacts pour échange. Vends jeux, réponse assurée. **Christophe BLANC, 1, rue Charles-Babut, 30000 Nimes.**

Cherche possesseurs TO 8/9+ pour échanger astuces prog. et jeux (envoyer liste), Thomsonistes non sérieux s'abstenir... **Emmanuel TRIGO, l'Albatros, avenue Entrecasteaux, 83000 Toulon. Tél. : 94.42.25.56.**

Amiga cherche contacts pour échanger des jeux. Réponses assurées. **Fabrice ZECCHIN, rue du Bourg, 971920 Martigny (Suisse). Tél. : 026.22.42.74.**

Cherche contacts sérieux rapides et durables pour échanges softs 520 ST. Réponse assurée. **Pascal DEMEUSY, Vescemont, route du Rosemont, 90200 Giromagny Cedex 26.**

Amiga échange jeux et util. dom. publ. ou autres. Recherche plans pour construire digitaliseur son ext. mémoire etc. **Roger WATREMEZ, 33, rue Pierre-Semard Leval, 59620 Aulnoye-Aymeries. Tél. : 27.67.37.98.**

Cherche contact sur Commodore disq. Recherche groupes ou clubs et achète Zac MC Kracken avec notice pour 150 F. **Jean-Yves CALAIS, 40, rue de l'École maternelle, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.42.21.**

Cherche contacts sur PC. Possède de nbrx jeux ainsi que de nbrx util. Réponse assurée. **Grégory CALMES, 2, chemin des Rouvières, 83136 La Roquebrussanne.**

Amiga 500 cherche contact pour échange de jeux. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. **Jean-André MARAVIGLIA, 20, rue Traversière, 68130 Altkirch.**

Cherche sources assembleur Seka (routines étoiles, musiques, affichage IFF...) contre nbrx prgs (Amiga). Vends 128D : 2 500 F (nbrx accessoires). **Benjamin CHAPÉ, Rue de Vergy, 21220 Chambœuf. Tél. : 80.51.80.16.**

Echange ou vds jeux pour Sega et pour Apple II. Réponse assurée. Pour vente, prix pour Sega et Apple : 100 F. **Julien MILAIRE, 185 bis, avenue du Général-Leclerc, 78220 Viroflay. Tél. : 30.24.23.79.**

C 64 échange jeux et Demos disq. only. Contacts durables et sympa. **Philippe SOREAU, Vernoux-sur-Boutonne, 79170 Brioux-sur-Boutonne. Tél. : 49.07.54.53 (week-end).**

Salut ! Cherche contacts sympas sur ST. Débutants bienvenus (région Nord-Est de la France si possible) Merci ! **Laurent LAGNY, 43, rue Ostein, 68500 Issenheim.**

Cherche contact sérieux sur ST. Possède nbrx softs. Toutes régions acceptées. Réponse assurée. Arnaqueurs s'abstenir. **Stéphane TIGE, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer. Tél. : 97.55.79.24.**

520 STE cherche contacts région parisienne-Marne-la-Vallée. **Hoang LIZEROUX, 1, grande allée de la Faisanderie, 77185 Lognes. Tél. : 60.17.70.39 (après 18 h).**

Echange originaux CPC 6128 Netherworld, Forgotten World et Barbarian II contre Strider Beach, Volley et Defender of the Crown. **Than Hai HANG, 95, rue Maréchal-Joffre, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.92.67.**

Echange jeux et util. pour Amiga (en Suisse uniquement). Contacts sérieux et réponse assurée. **Nicolas SCHINDELHOLZ, 22 B, rue des Gorges, CH-2740 Moutier (Suisse). Tél. : 032.93.33.17.**

Echange jeux, recherche nbrx util. (CAO, PAO). Réponse assurée, merci d'avance ! **Gabriel FREYNET, rue du Grand-Rabbin Haguenauer Résidence Saint-Sébastien Tourc. Tél. : 83.37.55.29 (entre 18 h et 20 h).**

Amiga cherche contacts sérieux pour échange de deux ou autres. Réponse assurée. **Daniel ARLETTAZ, 9, rue de Sâle, 1896 Vouvry (Suisse). Tél. : 025.81.18.60.**

Originaux à 500 avec personne sérieuse. Vends jeux pour Amiga. Recherche contacts. Cherche cours assembleurs (log. ou personne). **Christophe DE ZAN, Aiton, 73220 Aiguebelle (Savoie).**

Echange nbrx jeux sur ST. Vends Basic GFA 2.2 : 190 F + trucs et astuces en GFA (livre + disq.) : 180 F. **Vincent ZANINI, 99, avene de l'Industrie, 74130 Marignier. Tél. : 50.34.56.95.**

Cherche, achète ou échange (The Krystal sur 520 ST. Faire offres. Cherche contacts sur région Toulon. Pas sérieux s'abst. **Philippe BESSIERE, Les Moulières, 89, allée des Glaïeuls, 83160 La Valette.**

Cherche contacts sur Amiga 500, pour échanges de jeux, sérieux et rapide. **David DUPONT, Boulangerie à Losne, 21170 Saint-Jean-de-Losne. Tél. : 80.29.03.92.**

Amiga cherche contacts sérieux en vue d'échanges rapides. Vends jeux Atari 520 STF orig. : 50 F pièce. **Jean-Michel MAGNIEN, 3, place Noël-Bache, 83000 Toulon. Tél. : 94.89.16.40.**

Atari STF, échange log. et autres. **Olivier BATSCHELET, rue des Paquis Saint-Georges, 52200 Langres (Haute-Marne). Tél. : 25.87.20.67.**

Echange compil. orig. pour 500 super Quintet comprenant Bubble Ghost, Warlocks Quest, Bivouac, Passagers du vent 1 et 2 contre Double Dragon 2. **Alexandre BARTHEL, 46, rue Principale, 57450 Théding. Tél. : 87.89.57.70.**

Cherche contacts sur Amiga. Tout le monde est accepté, échange rapide assuré. **Alexandre MARCHAND, 32, rue Pablo-Picasso, 45100 Orléans. Tél. : 38.69.26.52.**

Echanges, vends log. sur C 64 disq. only. Envoyez liste. **Stéphane LE PERCHEC, 28, rue Gourrier, 95400 Arnouville-les-Gonesse.**

6128 échange ou vends orig., jeux, util., doc. + divers + Strange et achète 33 t. ou K7 de Hard. **Bruno TRIOUX, 32, rue Maréchal-Foch, 80200 Bouchavesnes Bergen. Tél. : 22.85.12.21.**

Amiga 500, cherche contacts. Réponse assurée. **Stéphane DELCOURT, 1, place Mendes-France, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.19.64 (après 19 h).**

Cherche contacts sur Amiga. Les passionnés d'aventure et de jeux de rôle sont les bienvenus, les exploseurs d'Aliens sont acceptés... **David AUDIBERT, R.V.A., pavillon C, chambre 445, 92160 Antony-sous-Mer. Tél. : 46.61.33.04.**

Amiga ! Cherche contact pour échange de jeux Demo et util. Réponse rapide... **Stéphane ODILLE, chemin Saint-Jacques, 54200 Toul. Tél. : 83.43.08.45 (après 18 h).**

PC 514 cherche contacts sympa + durables. Nbrx log. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir, répondez vite ! **Thierry BODIN, 1, cours Kennedy, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.56.07 (après 18 h).**

PC échange log. et jeux. Réponse assurée. **Fabrice MALLET, 35, rue Étienne-Dollet, 42300 Roanne.**

Cherche programmeurs (GFA et assembleur) et graphistes sur STF pour création de jeux et Demos. Annonce très sérieuse. **Marc ZIMMERT, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenthal. Tél. : 87.96.84.08.**

PC et compatibles cherche contacts. Réponse assurée si sérieux. Tél. de préf. **Sébastien VALETTE, le Grand Chêne, 01380 Bage-la-Ville. Tél. : 85.36.32.77.**

Débutant sur PC cherche contacts pour échanges de log. et util. : échange jeux sur C 64 (disq.). **Frédéric VIRIOT, 5 bis, rue du Charrau, 57140 Norroy-le-Veneur. Tél. : 87.32.76.90.**

Vds ou échange jeux (disq.) sur CBM 64. **Pascal GACHET, 23, rue Siegfried, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.42.15.52.**

Atari 1040 STF échange jeux. **Pierre-André DREIDEMY, 27, rue des Romains, 57510 Holving.**

Cherche contacts sérieux sur ST. **Brice AUMIGNON, 83, rue Jean-François-Millet, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.43.65.08.**

Echange jeux sur 520 STF. Réponse assurée. **François ROSE, 8, allée des Troënes, 94240 l'Hay-les-Roses.**

Cherche contacts sur Amiga (sono et jeux). Cherche interface Midi pas chère, vends sur C 64 orig. K7 ou disq. de 40 à 60 F vite ! **Laurent BOUSQUET, 7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.74.23.66 (20 h).**

1040 ST cherche contacts sérieux et durables sur Paris et très proche banlieue. **Loïc GUILLERM, 41, rue de la Grange-aux-Belles, 75010 Paris. Tél. : 42.38.66.20.**

Cherche contacts sur Amiga si possible région parisienne. Réponse garantie. **Frédéric NAMOR, 4, rue Jean-Boin, 75004 Paris. Tél. : 43.50.22.65.**

Echange jeux pour Spectrum 48 K. Contact non sérieux s'abstenir. Réponse assurée. Contact durable. **Christophe MINIGGIO, Pavillon 61 Le Val Saint-Georges, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.65.17.28. Cherche contacts durables sur Amiga 500. Réponse assurée. Laurent DOFF, Route de Nîmes, 30700 Blauzac. Tél. : 66.22.64.62.**

Cherche contacts pour échanger jeux et util. pour Amiga. **Jean-Christophe LE GUERN, 5, avenue du Maréchal-de-Lattre, 59190 Mazebrouck Portic 25.**

Echange et vends jeux et util. sur C 64 (disq.). **Christophe MARTOS, 20/6 rue d'Isly, 59390 Lys Lez-Lannoy.**

Echange jeux et util. sur Atari ST. **Jean-Pierre BALAT, 115, rue Barthélémy-Delespaul, 59000 Lille. Tél. : 20.52.32.03.**

Amiga 500, possède nbrx jeux et cherche contacts pour échanges sur Paris uniquement. Réponse assurée à 100 %. **Julien DAVID, 6, rue Auguste-Bartholdi, 75015 Paris. Tél. : 45.77.42.71 (après 18 h).**

Cherche possesseurs de Spectrum + 2 ou autres pour échanger jeux. Cherche aussi club dans Paris ou région parisienne. **Sven MASSON, 12, rue Émile-Zola, 94370 Noiseau. Tél. : 45.90.38.93.**

Atariste STF, cherche contacts sérieux France et étranger, en vue échanges sympas et durables. Réponse assurée. **Pascal JUGE, Les Chassés, 53160 Saint-Pierre-sur-Orthe.**

Cherche contact sérieux sur 1040 ST. Réponse assurées. **Christophe GOMEZ, 54, rue du Pré-en-eau, 78120 Rambouillet. Tél. : 30.59.83.16.**

Cherche contact sur 1040 ou 520 ST. Réponse assurée, écrire rapidement. **Jérôme GUMIEL, 15, allée des Saules, 69290 Craponne.**

Echange jeux sur 520 STF : Stunt Car, Strider, Cripton Egg, Altered Beast. **Sylvain KHELIF, 24, rue Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : 48.78.06.96.**

Cherche contact sérieux et durable pour échange sur 520 STF. Envoyez vos listes. Réponse assurée à 100 %. **Hervé THORON, 10, rue des Grands-Pluviers, 91160 Ballainvilliers. Tél. : 64.48.13.33.**

Cherche Spectrumivores pour échanger jeux. Pas sérieux s'abstenir. Réponse assurée partout dans le monde. **Ludovic DELZENNE, 40, rue des Comices, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.25.17.**

Recherche contacts sympas, sérieux et durables sur 520 STF. **Pascal DUCHATEAU, 15, rue de l'Autruche, 45380 La Chapelle Saint-Mesmin. Tél. : 38.43.14.21.**

Echange jeux et utilitaires pour ST. Possède nbrx originaux : Hard Drivin, Stormlord... Pour copies de sauvegarde, vds hardcopieur 450 F. **Daniel SCREVE, 14/2/12, résidence les Fiacres, 59650 Villeneuve-D'Ascq.**

Echange nbrx jeux CPC 464 K7 (Dragon Ninja, Vigilance, Led Storm...). Envoyer listes, réponses assurées. Salut à tous. **Bertrand GIUSIANO, 55, rue de la République, 13330 Pélissanne. Tél. : 90.55.28.02.**

CPC 6128 cherche correspondants pour échange de jeux. Possède Skatball, Crazy Car II, Dragon Ninja... **Yann OPPELIGUER, 2, chemin Eugène-Charlet, 1228 Plan-les-Ouates, Genève (Suisse). Tél. : 771.30.97.**

Cherche contacts cool, sympas et durables pour échanges jeux. Téléphoner ou écrire. Réponse assurée. **Jérôme GAUTIER, 10, rue René-Lelong, 41800 Montmoire. Tél. : 54.85.23.23.**

Amiga cherche contacts pour échange et jeux, possède news. Pas sérieux s'abstenir. **Jérôme CHARPOTIER, 18, rue Juliot-Curie, 03260 Saint-Germain-des-Fossés. Tél. : 70.59.61.30.**

Cherche contacts sérieux et rapides sur amiga pour échange de jeux, dans la région si possible. Réponse assurée. **Frank BRIAND, 31, rue des Plantes, 44100 Nantes. Tél. : 40.76.03.17.**

Amiga cherche contacts cools pour échanges démos (surtout en mode Ham). Paris et région. De 19 h à 19 h 30. **Frédéric HEINTZ, 5, rue des Baudrieux, 94000 Créteil. Tél. : 48.80.13.34 (de 19 h à 19 h 30).**

Vds ou échange jeux C 64 disk, K7. Possède en disk : Cabal, Super Wond II, Forgetted World, Silkworn. Réponse assurée. Envoyer

J.B.G. ELECTRONICS

163, avenue du Maine - 75014 Paris

CREDIT CREG SANS APPORT

METRO : MOUTON-DUVERNET ou ALESIA

45.41.41.63 / 45.41.44.54

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H à 19H SANS INTERRUPTION

PRIX : consultez nous !

RAYON "OCCASION"
Vente, achat, dépôt-vente
TOUS MATERIELS
Micros / Ecrans
Periphèriques
Logiciels / Accessoires
Matériel garanti.
Tél : 45.41.26.04

Toutes les dernières nouveautés en matériels et logiciels ATARI / AMIGA

Grand choix de Joysticks à partir de 60 F

SERVICE MINITEL
- Gagnez du temps, en passant vos commandes par minitel.
- Réglement possible par Carte Bleue directement par minitel.
- Jouez au J.B.G. QUIZZ et gagnez un ATARI 520 STE.

36 15 code AC3*JBG

Periphèriques - Accessoires

- STAR LC 10 + cable
- STAR LC 10 couleur + cable
- lecteur 3,5 p dbl face interne
- lecteur externe3,5 p
- free boot
- doubleur vidéo
- cable minitel
- souris Atari
- cable peritel ST

ATARI

- **ATARI 520 STE** + 4 jeux + 1 joystick
- **ATARI 520 STE** + ecran couleur ATARI SC 1425 + 4 jeux + 1 joystick
- **ATARI 1040 STE** + 10 disk + 1 tapis
- **ATARI 1040 STE** + SM 124 + logiciels

AMIGA

- **AMIGA 500**
- **AMIGA 501** extension mémoire
- **AMIGA 500** + 1084

2990 F

NOUVEAU

- **PORTFOLIO ATARI** le plus petit PC du monde 5 logiciels intégrés

Pour les clients de province, port gratuit à l'achat d'un ordinateur.

BON DE COMMANDE

(matériel ou logiciels)

commande par carte bleue ou chèque

votre commande :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

C.P. : .... Ville : ....

à retourner à J.B.G. Electronics
163, av. du Maine - 75014 PARIS
Frais de port Logiciels : 30 F
Matériel : 100 F

CB

Date exp.

Signature

TI 76

PETITES ANNONCES

listes. **Patrice CALLENS, 8, Dievenstraete, 59270 Bailleul. Tél. : 28.41.23.58.**

Amiga échange jeux et démos. Envoyer listes, réponse assurée et rapide. Cherche contacts tous pays. **Freddy LEMINEUR, 17, rue Eugène-Copette, 5020 Champion (Belgique).**

Echange et vds jeux sur A 500. Ecrire ou téléphoner. Réponse assurée. **Denis FENART, 109, rue Delphin-Chavatte, 62840 Laventie. Tél. : 21.27.67.33 (après 20 h).**

Cherche contacts cool et rapides sur Amiga. Envoyer listes. Réponse 200 % assurée. Possède Hybris II, F29, Hard Drivin, Stunt Car, Ivanohë, Twinlord. **Francis JOUFFROY, 52, rue de la Tuilerie, 25250 L'Isle-sur-le-Doubs. Tél. : 81.92.71.01.**

Echange Beach Volley et les Vainqueurs (originaux) contre Falcon et Super Wonderboy sur ST (originaux seulement). **David DEJAIGHER, 16, rue Jules-Guesde, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.31.45.56.**

Amstrad échangee impr. Epson FX-100 contre scanner d'art ou lecteur 5" 1/4. **Patrice KORMANN, 39, rue Pierre-de-Coubertin, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 30.58.96.36.**

Amiga cherche contacts dans toute la France. Plus de 50 news par mois. Réponse assurée à 100 %. **Michel REICHERT, 12, avenue Taine, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.58.58 (week-end uniquement).**

Cherche contacts sérieux sur Atari ST. Région de Lille. Envoyer listes. **Frédéric DEVAUX, 285, rue des Bois-Blancs, 59000 Lille. Tél. : 20.09.32.82 (après 18 h).**

A 500 cherche contacts pour échanger utilitaires et jeux. Réponse assurée. **Frédéric DUCROCQ, 487, avenue de Calais, 62730 Marck.**

Echange jeux sur C 64 K7 ou disc. Envoyer vos listes. Réponse assurée. **Laurent VALLIER, le Bosquet, Saint-Etienne de Fontbellon, 07200 Aubennas. Tél. : 75.35.16.59.**

Sur Amiga échange Great Court, les Vainqueurs (compil) contre Populous, Crazy Cars II, Océanbeach, Volley, Indy (aven), Simcity. **Yann TISSIER, 2, allée de Pornic, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.91.72.**

Echange jeux C 64 uniquement sur disq. Contacts sérieux et durables. Envoyer vos listes. Réponse assurée. **Hervé RAMMO, 6, rue des Forgerons, 67990 Osthoffen. Tél. : 88.96.15.91.**

Cherche contacts sur Atari 1040 pour échanges de prgs utilitaires et ludiques. Possède aussi softs Mac. Contacts sérieux. Envoyer vos listes. **Sébastien SANTERRE, appt 147, résidence les Bourgognes, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : 34.43.80.58.**

Vds jeux sur CBM 64/128 et cherche contacts sur A 500 pour échanges sérieux et durables. Répondez nombreux. **Michel MOLAND, 55, parc de la Gotte, 4150 Nandrin, Belgique.**

Salut ! Cherche contacts pour échanges sur Montpellier. Machine : Amiga. Cherche pro de Speedball pour s'éclater. A que salut ! **Fabrice FIX, 710, route de Mende-Clos-Durand, 34090 Montpellier. Tél. : 67.52.52.42.**

Amstrad cass, échange jeux, envoyer une liste. Réponse assurée. Cherche contacts aux environs de Bordeaux. Bonne année ! **Cyril BOITARD, 28, rue de la Haute-Lande, 33850 Léognan (Bordeaux).**

Recherche contacts durables sur Atari 520 simple face uniquement. Envoyer liste. Réponse assurée et rapide. **Stéphane MALARET, 1, rue du Sablon, 17180 Périgy.**

Amiga et PC cherche contacts pour échange jeux + util. Possède Bomber, Chase HQ, Test Drive II, The Cycle, RVF Honda, Great Court. Envoyer listes. **Christophe SORBIERE, 156, avenue de Frais-Vallon, Massif des roses, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.33.85.**

Echange sur Amiga softs, cherche contacts jeux uti., pédag. et vds cassettes + revues MSX. **Jean-Marc WIBART, 22, rue des Rapporteurs, 80100 Abbeville. Tél. : 22.31.28.39.**

Echange nombreux news sur Amiga. Envoyer liste. Réponse assurée. **Marc-Olivier AIKEN, 8, rue de Dunkerque, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.50.24.**

Vds ou échange originaux sur C 64. Écrire pour listes ou C 128. Cherche imprimante à 500 F. **Patrick BEGUIN, 2, rue d'Anvers, 37100 Tours.**

520 STE salut échange et cède jeux. Une trentaine contacts durables pour continuité. Cherche utilitaires CEDE, le rédacteur à bientôt. **Bernard LABADIE, 15, rue des Aigles, 67930 Beinheim. Tél. : 88.86.38.84.**

Échange, vends, achète nouveautés sur 520 STF. Possède Xenon 2 + Altered Beast + Stunt Car + Beach Volley Beach... **Stéphane BALESTRIERE, 38, rue Eugène-Duthoit.**

Echange jeux (news) sur A 500 Driving Force + Double Dragon... **Richard FANCELLI, 4, avenue Foch. Tél. : 78.75.51.73.**

Vds A 500 + nbx jeux (dernières nouveautés) cause achat A 2000. Prix : 3 000 F. **François ARBEZ, 2, rue Fontaine l'Epine, 25500 Morteau. Tél. : 81.67.00.17.**

A 500 cherche contacts sérieux dans le 92 si possible. Téléphoner entre 17 h et 21 h en semaine. Toute la journée, le week-end. Demander Arthur. **Arthur PETILLAULT, 1, rue Jules-Hetzel, 92190 Meudon Bellevue. Tél. : 45.34.10.88.**

Recherche contacts pour ventes, échanges, achats de softs sur Amiga ! Possède : Hard Drivin + Ninja War... débutants acceptés, sur Paris + 93. **Patrick ROMAIN, 43, avenue Francis-de-Pressencé, Bat. 5, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.09.89.85.**

Échange, vds, achète jeux même utilitaires (music, dessin) anciens ou (et) nouveaux jeux sur 5320 STF et A 500. Vds lecteur interne. **Gildas RAVELLI, 16, villa Duthy, 75014 Paris. Tél. : 45.41.37.17.**

Cherche contacts en région parisienne pour échange jeux sur ST et PC. **Nicolas BUFFAULT, 47, bd Jules-Guesde, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.43.39.12.**

Atariens ! Recherche contacts très sérieux pour échanger trucs, jeux... PS : recherche Super Wonder Boy, In Monster Land et Side Arms sur STF. **David ROBERT, La Venta Bois Vert, RN 10, 16360 Baignes. Tél. : 45.78.40.95 (après 18 h).**

520 STF cherche contacts sur Marseille et région. **Michel GARCIA, résid. Maritime TRS Maritime, BT C2, La Calade, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.55.30.**

Recherche tous les renseignements possibles sur King's Quest 4, sur Hound of Shadow et sur Dragon of Flame. Plans, astuces, solutions. **Sylvain ROUSSEAU, 29, rue Hoche, 78800 Houilles. Tél. : 59.68.99.02.**

Cherche contacts rapides et durable pour échanges softs, sur 520 ST. Envoyer votre liste, réponse assurée a 100 %. Vds 64 + 1531 + jeux : 650 F. **Fabrice MOREAU, 55, rue Severine, 94270 Kremlin-Bicêtre.**

Cherche contacts sérieux pour échanges jeux 520 ST uniquement sur Paris. Possède : Double Dragons 2 + Hard Driving. Cherche : Drakken. **Alain CHALEUNSINH, 7, allée des Vagues, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.44.57 (après 18 h).**

Echange jeux sur C 64 Disk. Possède : Ghosbosters 2 + Shinobi. Envoyer listes, réponse assurée. **Pierre SAUCES, École N.-D. de Betharram, 64800 Lestelle-Betharram.**

Echange 3 boîtes de disk DFDD + 450 F contre extension A 501 512 K. Échange 2 disks DFDD contre solution d'Explora II et Dongeon Masters. **Philippe BACHET, 44, avenue des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Amiga, cherche correspondants pour échanges. Réponses assurées. Débutants acceptés. **Luca FABBRO, place Stalingrad 2, 4326 Esch-Alzette (Luxembourg).**

Cherche contacts sur 520 STF, sérieux et rapides. Possède nbx jeux. Envoyer vos listes. Réponse assurée. A bientôt. **Vincent LAFARGUE, 29, avenue Pierre-de-Ronsard, 94420 Le-Plessis-Trevise. Tél. : 45.94.33.36.**

PC cherche contacts sérieux sur tous formats. Recherche également : Highnay Patrol 2 + Wild Streets + Double Dragon 2. Dépèchez vous. **Eric NIMESKERN, 136, rue de Metz, 57300 Talange. Tél. : 87.71.41.58.**

Cherche contacts sérieux et durables. Réponse assurée 100 %. Possède : Chase HQ + Wonder Boy II + Wild Street. **Patrice SALVADOR, 333, avenue Marcel-Paul, 83500 La-Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.92.38 (après 16 h).**

Possesseur Spectrum +, recherche contacts amicaux pour échanges logiciels et programmation basic /LM. **Dominique CHARBONNIER, 11, vieille route de Blois, 41400 Montrichard.**

Cherche contacts sérieux pour échanges de jeux sur 520 STF. Super News : Sherman 4 + North and South + Ghosbuster 2 + Highway Patrol... **Jean-Louis VERRIER, 1, rue Arthur-Gautier, Mas de Possac, 30000 Nimes.**

Cherche contacts pour échanges de jeux sur 520 STF. Réponse assurée. **Patrick BOURSON, 38, Pierre-Brossolette, 29100 Douarnenez. Tél. : 98.74.29.60.**

Cherche correspondant sur le super puissant PCW cheri... **Sébastien JEHAN, Reziez, commune de Fessy, 74890 Haute-Savoie.**

Cherche contacts sur ST. Réponse assurée. Envoyer vos listes. **Xavier LABALETTE, 16, rue des Colibris, 91130 Ris-Orangis.**

C 64 échange jeux uniquement. Possède : Shinobi + Test Drive 2 + Passing Shot... Envoyer vos listes. Réponse assurée. Débutant accepté tous pays. **Yves SEIRA, ch. de la Cassinette 12, 1018 Lausanne (Suisse).**

Cherche contacts sur Amiga et sur PC (réponse assurée). **Stéphane CAUVE, 15, rue de la Comédie, 88000 Epinal.**

Échange jeux sur PC. Envoyer liste. Possède : Double Dragon + Platoon + GP Circuit + Gryzor + Blood + Bivouac... réponse assurée. Peuvent être vendus 99 F. **David RISON, 1, rue Rabastens, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.42.59.**



Stop affaire ! Recherche particulier ou club pour échanger des idées et des progr. de concept. musicale et vidéo sur A 2000 (uniquement Paris). **Laurent GUZZO, 1 bis, rue Lacaille, 75017 Paris. Tél. : 42.28.53.82.**

Possédant une console Nintendo, je cherche un club dans le département de la Moselle. Téléphonez entre midi et 14 h ou après 17 h. **Frédéric FONTE, 3, rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81.**

Le Mega Club M.S.X. au service de tous les fadas du standard. Documentation complète et gratuite sur simple demande. **Mega Club M.S.X., 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Nous réalisons vos typons et publicités sous calamus puis les imprimons sur Linotronic ou Laser. Prix et délais imbattables. A Bientôt ! **Club Megaland, Service Publishing, 12, boulevard d'Igny, 91430 Igny. Tél. : 69.85.34.91.**

Club Nomad sur Amiga vous procure les dernières nouveautés du monde. Pas cher (Space Ace, Double Dragon, etc.). **MATIN Shahriar, 40, Lorindalle avenue, Toronto, Ont M5M, 3C2 (Canada).**

Club Negrafx et PC Engine + Mega Drive 16 bits et CD Rom. Journal, échanges et location de jeux pour Nintendo toutes les consoles 8 et 16. **Joseph « Atomic Games », Villa Miguelito, 9, avenue Suzanne-Lenglen, 06000 Nice. Tél. : 93.97.44.93.**

Vds nbrx softs ST orig. (GFA, assembleur, FSII, Dungeon M., etc.) : 50 à 150 F + livres neuf : 50 F. Important cherche club ST Paris. Merci. **Charles CASASSUS, 11, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : 45.67.58.71.**

Préparation Dongeon, Chaos fan. Club ST Amiga, envoyez suggestions, anecdotes, etc. Réponse assurée 100 %, répondez vite ! **Boris TCHECHOVITCH, route de Cros, 30170 Saint-Hippolyte-du-Fort.**

Possesseurs de Spectrum, écrivez-nous pour vous inscrire gratuitement dans Spec List, l'annuaire des Spectrunistes. **SPEC CLUB, chemin du Caluaire, 77670 Saint-Hammès. Tél. : 60.70.20.40.**

Potiron's connexion. Serveur RTC ouvert de 22 h à 6 h en semaine et 24 h/24 le week-end. Téléchargement Amiga, Bal, Forums... **Emmanuel KELLER, impasse du Grossgarten, 68740 Balgau. Tél. : 89.48.63.15.**

Pour des contacts intern., logiciels du domaine public, réduc., bulletin d'info... Quelque soit votre micro ! Doc. contre envel. timbrée. **C.M.O.S. (Centre Mondial des Ordinateurs Solidaires), B.P. 157, 93163 Noisy-le-Grand Cedex.**

Le club B.S.G. est ouvert à tous logiciels pour Amiga, domaine public, utilitaires près de 3 000 logiciels à votre disposition. Rép. 100 % assurée. **Bigdy, avenue Reine-Astrid, 108/4802 Heusy-Verviers (Belgique).**

Plus de 150 disq. de Dompubs ST et PC à votre disposition. Demander le catalogue gratuit par courrier ou sur RTC. **I.F.A., Route Nationale, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.86.11.**

The Winners 64 + PC. Cherche contacts sur PC + 64 tous pays : Ventes, échange de log. (jeux + prog.), bidouilles... Réponse assurée. **THE WINNERS 64 & PC, boîte Postale 57, 1616 Attolens (Suisse). Tél. : 021.947.45.18.**

« Game Over », c'est le mensuel de tous les jeux, 20 pages : 10 F en chèque à l'ordre de Benoît FERNANDEZ à l'adresse suivante : **Game Over, Mensuel, 30, avenue Division-Leclerc, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.91.84.**

Atari-Club : nbrx services. Fanzine mensuel, log. domaine public... Pour plus d'inform., écrire et joindre 2 timbres à : **Atari Club, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille.**

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro, classés par ordre alphabétique et avec le numéro des pages.

8990 Frs TTC

ALLER SIMPLE VERS UN FUTUR TOUT EN VGA COULEUR...

Jamais on aurait pu imaginer que le domaine de l'informatique ludique et graphique professionnel et compatible IBM PC aurait pu être utilisé par tous les fans d'informatique !
Cette prouesse nous la devons encore à **PROWIN'S** Un ordinateur construit en France et parfaitement réalisé sur l'idée et le concept de 2 teenagers de 17 ans, **Stanislas ODINOT** et **Vincent COUSINARD**.
Le boîtier est beau, il a été dessiné en France. Il est universel, ce n'est pas une console et il offre la possibilité d'ajouter ou d'incorporer tout ce que le monde informatique offre de merveilleux: lecteurs de disquettes, disques durs, disques optiques, modems, cartes MIDI... Soit plus de 3000 périphériques dénombrés à ce jour...
La Carte Mère est professionnelle, elle est à base d'un Intel 80286/12 Mhz Turbo... Si après le dessin, la musique ou les jeux vous décidez de travailler un langage informatique tel que : Turbo C, Pascal, Basic, Fortran... Ou d'étudier la géographie, l'histoire, la physique, les maths ou la gestion commerciale... C'est facile puisque cet ordinateur est universel...
Le lecteur de disquettes est, au choix, format 5"1/4 capacité 1,2 Mo ou 3"1/2 capacité 1,44 Mo...
Les 2 formats peuvent très bien équiper le même ordinateur **PROWIN'S**.
Les disques durs sont en option, mais du fait qu'ils sont fabriqués à des millions d'exemplaires, leurs prix sont très accessibles 1.949 F TTC pour un 20 Mo, 3.390 F TTC pour 40 ou 60 Mo...
La carte vidéo... Et le moniteur affichent la couleur... Vous pourrez choisir entre l'EGA ou le VGA... C'est à dire entre des résolutions de 640 x 350, 640 x 480, 800 x 600 ou 1024 x 768... Avec des milliers de couleurs et une très haute résolution.

Enfin votre avenir s'ouvre vers tous les horizons de l'informatique... Nous le confirmons, le **PROWIN'S 286** n'est pas une console de jeux, c'est un véritable ordinateur !

PROWIN'S 286-12 VGA... C'EST LE TOP DES ANNÉES 90

Pour 8.990 F TTC le PROWIN'S 286/12 Mhz VGA se compose :

- D'un boîtier universel et d'une alimentation 200 W/ 110-220 V.
- D'une Carte Mère 80286/12 Mhz à architecture universelle et de 512 K de RAM mémoire extensibles à plusieurs Méga-Octets (ex : coût d'une extension de 512 K à 1024 K : 690 F TTC).
- D'un lecteur de disquettes au choix 5"1/4 - 1,2 Mo ou 3"1/2 - 1,44 Mo et son contrôleur multiple.
- D'une carte avec port imprimante parallèle et port série.
- D'un clavier 102 touches avec pavé numérique séparé, garanti par le fabricant 50 000 000 de manoeuvres.
- D'une carte VGA pro 16 bits/256 K extensible à 512 K adressant l'EGA et le VGA jusqu'à la résolution 1024 x 768.
- Et d'un moniteur 14" couleur EGA ou VGA, au choix.

IL EST COMPLET ET EN ORDRE DE MARCHE !

CET ORDINATEUR EST EN VENTE EXCLUSIVEMENT CHEZ :

AZ COMPUTER BORDEAUX
15 rue Saint-Rémi - 33000 BORDEAUX
Tél. : 16-56.51.00.25

AZ COMPUTER BASTILLE
35 Bd Bourdon - 75004 PARIS
Tél. : 40.27.81.07

AZ COMPUTER St-LAZARE
58 rue de Rome - 75008 PARIS
Tél. : 42.93.24.67

AZ COMPUTER PARIS SUD
Z.A. des Montatons - 30 rue Denis Papin
91240 St MICHEL SUR ORGE
Tél. : 60.16.10.18

AZ COMPUTER BALARD
99 rue Balard 75015 PARIS
Tél. : 45.54.24.33/29.52

AZ COMPUTER LYON
39 bis Av. Lacassagne 69003 LYON
Tél. : 16-72.33.06.48

AZ SORBONNE
22 rue des Ecoles 75005 PARIS
Tél. : 40.51.04.08



Toutes les marques citées ou visualisées sont déposées par leur propriétaire respectif.

BONDISSEZ D'ILE EN ILE DANS LE JEU D'ARCADE DE TAITO!



ENFILEZ VOUS CHAUSSURES MAGIQUES, ENTRAINEZ VOUS À LANCER DES ARCS-EN CIEL ET AVENTUREZ VOUS DANS

L'ILE DE DOH.

ATTAQUEZ DOH, ALORS QU'IL VOUS ATTAQUE À GRANDS COUPS DE MITRAILLETTES. VOUS FERIEZ MIEUX D'ÊTRE

RAPIDE ... L'EAU MONTE!



IL N'Y A PEUT-ÊTRE QU'UN SEUL MOYEN DE VAINCRE LES CRÉATURES VICIEUSES DE

L'ILE DES INSECTES:

TROUVER LA COUPE DE LA DESTRUCTION ... IL FAUDRA QUE VOUS SOYEZ VRAIMENT HABILE AVEC VOS ARCS-EN-CIEL POUR SURMONTER LES TERRIBLES COCCINELLES, LES ARAIGNÉES, LES CHENILLES ET ... LA RUCHE TOUTE ENTIÈRE!



OH, NON,

SI SEULEMENT, JE POUVAIS RETOURNER VOIR LES ABEILLES! ELLES SONT JUSTE DE PETITS MONSTRES BOURDONNANTS COMPARÉES À CES TANKS, CES AVIONS ET HÉLICOS SUR

L'ILE DES COMBATS.

OUI, IL EST TEMPS DE BATTRE CES GARS À LEUR PROPRE JEU ET DE DÉCOLLER ... MAIS COMMENT FAIRE



POUR VOLER? PROCHAIN ARRÊT-

L'ILE DES MONSTRES-

DÉCOUVREZ VOUS-MÊME CE QUI SE PASSE QUAND DES FANTÔMES, DES TROLLS, DES SQUELETTES ET DES VAMPIRES VOUS INVITENT À DINER ... IL EST TEMPS DE REPRENDRE LA ROUTE!

UN JEU ORIGINAL QUI VOUS PROPOSE 7 ILES À VISITER, REPRODUISANT FIDÈLEMENT LE "FUN" ET L'INCROYABLE JOUABILITÉ DU HIT D'ARCADE.

RAINBOW ISLANDS

TAITO

ocean®

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675